"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: *Lojas Americanas • Mesbla •* ***SP:*** *Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Avó •* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica •* ***RJ:*** *Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy •* ***MG:*** *Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis •* ***PR:*** *Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour •* ***SC:*** *Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho •* ***RS:*** *Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons •* ***CE:*** *Eletrônica Adial • Top Dàta • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraiso • Vital Games • Galaxian Games •* ***PE:*** *Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt •* ***DF:*** *Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio •* ***GO:*** *Brasimac •* ***RN:*** *Game Mania •* ***PA:*** *Fox Video •* ***MS:*** *Brasimac • A. Shock • Tociyassu •* ***MT:*** *Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão •* ***ES:*** *Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex •* ***BA:*** *Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito •* ***AL:*** *M. Shock • Interom •* ***MA:*** *Zona Franca*

image

START

MEGA
STRIDER 2
Considerado o melhor jogo de 1990, Strider volta numa segunda versão ainda melhor

SNES
TAZ-MANIA
O personagem mais esfomeado dos desenhos animados estréia no Super NES num jogo que mistura ação com corrida

SHOTS
O Mega Drive 2, lançado recentemente no Japão, surpreendeu os consumidores com um design avançado, capacidade para mostrar mais cores e precinho camarada

NINTENDO
YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES
Estamos republicando a matéria que, por problemas técnicos de impressão, saiu com defeito na edição 34

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

ARCADES

PC

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · ARCADES · PC

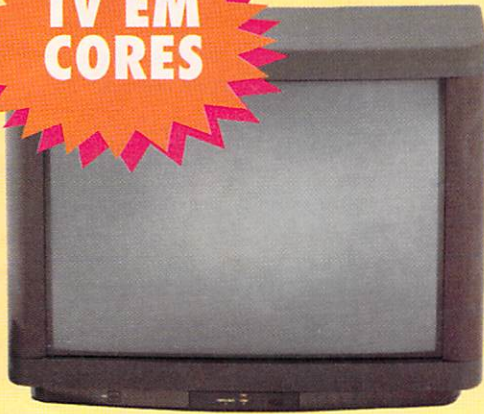
PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

PRÊMIOS ANIMAIS!

TV EM CORES

SEGA CD

SUPER NES

BONÉS

ASSINATURAS DE REVISTAS

CAMISETAS

1º Lugar - TV • Sega CD • Boné • Assinatura • Camiseta
2º e 3º Lugares - Super Nes • Boné • Assinatura • Camiseta
4º ao 12º Lugares - Boné • Assinatura • Camiseta

REGULAMENTO:

1. O 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games é aberto a todas as pessoas que dele queiram participar, sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotos e cupons separados e identificados com a categoria escolhida e o "score" final do jogo.
3. Só serão consideradas válidas as fotos que estiveram nítidas e com "score" legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 09/07/93 para o 2º Campeonato Brasileiro NESCAU de Games, à av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - São Paulo - SP.
5. Participarão das finais os 3 melhores competidores com os maiores "scores" em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão a São Paulo disputar a grande final do Campeonato, com todas as despesas de transporte e estada pagas e com direito a um acompanhante por competidor.
7. A grande final será disputada no PLAYCENTER, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93.
8. Os 12 finalistas receberão como prêmio de participação: bonés, camisetas, diplomas e uma assinatura semestral da revista AÇÃO GAMES.
9. Os 3 primeiros classificados receberão ainda:
1º Lugar - 1 TV • 1 Sega CD • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
2º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
3º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
10. Todos os semifinalistas serão avisados por telefonema/telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 41 da revista AÇÃO GAMES, que trará a cobertura completa das disputas finais.
11. Os cupons de participação devem vir preenchidos de forma clara e legível. Não há necessidade de estragar a sua revista AÇÃO GAMES recortando o cupom, bastando um xerox ou cópia do mesmo em folha à parte.
12. Esta promoção é exclusivamente esportiva e cultural, sem envolver qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem e aberta a toda e qualquer pessoa que queira dela participar, exceto funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul. Conforme Lei nº 5768, decreto 70951, art. 30.

COMO FOTOGRAFAR:

1- Não use flash, de maneira nenhuma.
2- Escureça a sala o máximo possível.
3- Centralize a tela no foco de sua câmera. Use um tripé ou apóie num lugar firme, como uma mesa.
4- Prefira filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagens.
5- Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada.
6- Quando possível, pause o jogo. Assim você poderá analisar e enquadrar melhor a foto.
7- Caso a câmera permita uma regulagem manual de velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
8- Preste muita atenção na hora de focalizar. Veja se a tela está bem nítida.
9- Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.
10- Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. É indispensável também que sua TV tenha uma boa imagem.

NOME ....
....
ENDEREÇO ....
....
CIDADE ....
CEP .... ESTADO ....

REALIZAÇÃO:

APOIO:

PATROCÍNIO:

STREETS OF RAGE (Mega)

Na edição 24 vocês disseram que o Max precisava de um trampolim para executar certos golpes e que o Axel tinha tiger uppercut. Por que não acho estes movimentos no meu cartucho?
SANDRO MARQUES DE LIMA
São Paulo, SP

Na edição 24 testamos a E-Prom (versão inacabada do jogo). Ela tinha algumas características que acabaram sendo mudadas na versão final, que é esta que está nos cartuchos. O tiger uppercut de Axel, por exemplo, acabou virando apenas um uppercut normal com os pés plantados no chão. Agora, nesta de trampolim para o Max você viajou, Sandro. Não falamos isso na matéria.

STREET FIGHTER 2 (Nintendo)

Em meu SF2 aparece um Zangief diferente quando eu jogo com o mesmo (dois personagens iguais). Seria algum tipo de Champion Edition?
WANDER JOSÉ DA SILVA
Curitiba, PR

Você já deve estar ligado, Wander, que todos estes cartuchos de SF2 para Nintendinho são piratas. E da pirataria a gente pode esperar tudo. Testamos três versões do jogo e apenas uma é Champion Edition. Chama-se SF 3, mas faltam golpes, personagens e não tem Zangief. Toda nova versão que pintar você verá logo, logo na sua AÇÃO GAMES.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Como faço para dar a bola de fogo, dragão e giratória de Ryu?
ERIC DONIAK
São Paulo, SP

Para a bola de fogo ou magia, faça ↓, ↘, → + soco. Dragon punch: →, ↓, ↘ + soco. Giratória: ↓, ↙, ←.

Preciso de dicas sobre golpes precisos e a hora certa para dá-los. Como livrar-nos dos lutadores que nos prendem e tiram energia?
MOACIR B. COSTA JR.
Recife, PE

SF 2 é um jogo de puro reflexo, Moacir. Só com a prática você aprende a usar seus golpes de acordo com a posição ou atitude do adversário. Algo como usar golpes baixos quando o oponente vier por cima e vice-versa. Para livrar-se dos personagens que agarram, aperte desesperadamente os botões do joystick até ser solto. Quanto aos golpes, dê uma olhada em nossas edições 15 e 16.

RAMBO 3 (Mega)

Vocês têm algum macete para pular fases neste jogo?
DANIEL DAMASCENO
São Paulo, SP

Para selecionar fases não. Mas se você descolar um Game Genie para Mega, que a Tec Toy está lançando este mês nas lojas, pode usar o seguinte código para vidas infinitas: CKET-AA44.

NHL HOCKEY (Mega)

O que significam as palavras slashing, holding, tripping, line change e cross chase?
MARCIUS SAMPONE
Assis, SP

Slash é uma dividida forte. Hold é segurar, reter a bola. Trip é rasteira. Line change é uma opção de jogo em que você só faz passes numa determinada área da quadra. Não descobrimos o que cross chase representa no jogo. Quanto às senhas que você mencionou em sua carta, elas servem para o Game Genie de Super NES.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MASTER)

Pelo amor de Deus, me digam como passar da fase do Bosque Negro antes que eu me suicide?
EDUARDO VALDEZ DA SILVA
Porto Alegre, RS

Pode descer a corda que seu caso tem solução, Eduardo. Vá pulando sobre as pedras azuis ou comuns para evitar os espinhos e tomando cuidado com os macacos. Sabemos que não é fácil. A primeira interrogação da fase é um fantasma, mas ele some se fugir rápido pela direita. A segunda interrogação é uma vida. Para vencer o chefe da fase, deixe a cápsula A perto dele e caia fora.

No primeiro castelo, como e onde eu pego a carta do Reino de Nibana? No mesmo castelo eu encontro um túnel, mas as pedras são inquebráveis. Como eu passo?
LUCAS A. HAYASHI
Penápolis, SP

Caro Lucas, depois de passar o primeiro sapo, pule no buraco que está no meio da sala seguinte. Pronto, você achou a carta. Agora sim, desça e vá em frente. Agora vai dar para quebrar as tais pedras.

BATTLETOADS (Nintendo)

Caros amigos, preciso de dicas deste jogo pois não consigo passar da terceira fase.
PABLO MONT SERRATH
São Paulo, SP

Na tela de apresentação, aperte os botões A, B e ↓ juntos para ficar com cinco vidas. Este jogo é difícil mesmo e precisa de muita prática. Na terceira fase, tente passar pela quinta série de obstáculos. Aí, no décimo murinho, você verá uma cruzinha branca. Jogue-se nela e você será mandado à fase 5.

THE ADDAMS FAMILY (Nintendo)

Por favor, me ajudem. Estou a beira de um colapso nervoso. Preciso de dicas para The Addams Family e Frankenstein.
CESNER AMARAL FERREIRA
Curitiba, PR

O Nintendo 8 bits tem mais de mil títulos em todo o mundo e, em dois anos de AÇÃO GAMES, não tivemos a oportunidade de conhecer todos. Descolamos apenas códigos de Game Genie para Família Addams. Anote: IOKGTAAE para começar na sala dos ossos; PXKGTAAA vai direto ao freezer; ZXKGTAAA começa na fumaça; AXKGTAAA leva à sala de Gomez; GXSVAUVK para vidas infinitas.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

LANÇAMENTOS

A capa do Battletoads estava demais. Vocês se superaram. Por que a Sega está lançando tantas versões de jogos do Super NES?
ELTON PINHEIRO
Antuérpia, Bélgica

Alô Edson! Legal saber que nossas revistas estão agradando um leitor tão distante. O aparecimento de versões para Mega de jogos de Super NES está acontecendo porque, cada vez mais, as softwarehouses trabalham para as duas fabricantes: Sega e Nintendo. Isso agrada aos usuários dos dois videogames e é bem democrático, você não acha?

16 MEGA

Os jogos de Mega e Super NES podem ter mais de 16 Mega de memória?
SUMAI G. RAMOS
Ipanema, MG

Podem sim, Sumai. Cada vez mais é possível haver grande capacidade de memória dentro dos minúsculos circuitos integrados que compõem os cartuchos. O limite máximo de memória dos cartuchos será determinado pela capacidade de processamento dos consoles. E esse dado nós ainda não conhecemos.

CAPACIDADE

O Neo-Geo pode ter jogos tão bons quanto os de Mega CD e vice-versa. Quais são as diferenças entre os dois consoles?
FLÁVIO DE S. COELHO
S. J. Rio Preto, SP

Os discos do Mega CD é que têm a maior capacidade de armazenamento de memória, podendo chegar a vários Gigabits. Os cartuchos do Neo-Geo não podem ir tão longe, mas em compensação o processador central do console tem maior capacidade que o do Mega CD. Teoricamente, os jogos do Neo-Geo podem ter excelentes gráficos, recursos sonoros e rapidez, enquanto os de Mega CD tendem a destacar-se pelos sons de alta qualidade, mais imagens digitalizadas e longas seqüências de animação.

SUPER BRINDE PRA VOCÊ!

ÁLBUM DE FIGURINHAS Nestlé® Surpresa®

FAMÍLIA DINOSSAUROS EM QUADRINHOS

O SR. RICHFIELD VIRÁ NOS VISITAR?

Edições 8 e 9

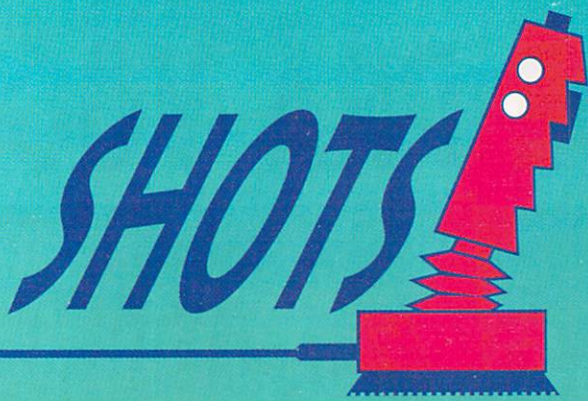
DINOSSAUROS EM QUADRINHOS

BOBBIE, VOCÊ DECIDE!

JURÁSSICO

TIRANOSSAURO

Com um montão de informações e lindas ilustrações sobre o mundo dos dinossauros.

As figurinhas para completar o álbum vêm GRÁTIS nas embalagens do chocolate SURPRESA.

A SEGA ATACA NOVAMENTE

MEGA DRIVE 2 JÁ ESTÁ À VENDA

O videogame foi redesenhado, vem com joystick de seis botões, custa menos e é mais avançado que o Mega atual

No final de abril, as lojas japonesas receberam as primeiras unidades do Mega Drive 2 e Mega CD 2. Além do design inovador, que você pode conferir nas fotos, uma grande surpresa foram os preços dos novos aparelhos. O MD2 está custando 13 mil ienes, o equivalente a 112 dólares, enquanto a versão anterior custava cerca de 184 dólares. O preço do MCD2 é de cair pra trás: 30 mil ienes, mais ou menos 260 dólares. A versão anterior custava o equivalente 435 dólares no Japão.

Mais uma vez, a revista Mega Drive Fan (edição de maio, páginas 8 e 9) comentou que o Mega Drive 2 está com um processador mais rápido e saída de som estéreo. A revista anunciou, para suas próximas edições, uma análise técnica completa no equipamento. Um anúncio do MD2 na mesma revista informa que o equipamento é capaz de mostrar 250 cores na tela. O MD normal tem capacidade para processar 64 simultaneamente.

Para reduzir o preço do MD2, a Sega diminuiu o tamanho do console, eliminou a placa *modem* (para fazer a ligação entre dois aparelhos via rede telefônica) e retirou o chip de 8 bits que deixava o Mega compatível com o Master. Ou seja: com o MD2, não vai dar mais para usar o adaptador para jogos de Master. Em compensação, o novo console vem mesmo com um joystick de seis botões. Este acessório também está sendo vendido separadamente e é totalmente compatível com o Mega Drive normal.

Já para baixar o preço do Mega CD 2, a Sega substuiu aquela bandeja que "engolia" os CDs por um sistema mais simples, em que o próprio usuário coloca o disco removendo uma tampa na parte de cima. Os leds (indicadores luminosos) que a versão anterior trazia na parte frontal, sumiram. No MCD2 só ficou o led do Power. A tela de apresentação do aparelho (aquela que aparece logo que a gente liga) também está diferente: agora ela tem a presença de Sonic dando seu famoso aceno de mão. A matéria não comenta modificações de desempenho do equipamento.

Mas a mudança mais visível no MCD2 é mesmo a de design. O novo acessório ficou mais largo para acomodar o Mega Drive 2 e também o Mega normal do lado direito. E, assim como o acessório é compatível com os dois consoles, vale também o inverso: o Mega Drive 2 aceita perfeitamente o Mega CD normal.

Bom, galera, isso é tudo o que a gente tem sobre os novos aparelhos da Sega no Japão. Vamos aguardar outras notícias e, quem sabe, um Mega Drive 2 ao vivo e em cores pra testar. Fique ligado!

O Mega Drive 2 e o Mega CD 2 são compatíveis com seus antecessores

Joysticks sem fio, cheios de botões, função turbo, rapid-fire, coisa e tal? Que nada. Os controles que são uma verdadeira febre entre os gamemaníacos europeus têm formato de Batman, Bart Simpson, Alien e Terminator. Eles são fabricados pela empresa inglesa Cheetah nas versões Master System, Mega Drive e Nintendo 8 bits. É, tem gosto pra tudo neste mundo.

NINTENDO 8 BITS NÃO É MAIS PRODUZIDO NO JAPÃO

É, os japoneses não são mesmo de brincadeira. Com o sucesso dos videogames de 16 bits, eles começaram a ligar cada vez menos para o Famicom (nome do Nintendo 8 bits no Japão). A coisa chegou num ponto em que a Nintendo japonesa resolveu encerrar a produção de jogos e consoles Famicom naquele país. Todos os profissionais que estavam ligados ao extinto videogame foram transferidos e agora reforçam a equipe que produz o Super NES.

O Nintendo 8 bits teve uma carreira exemplar no Japão. Lançado na metade dos anos 80, o videogame vendeu 18 milhões de unidades só naquele país. Cartuchos? Uns 200 milhões, aproximadamente. Estima-se que existam uns 1000 títulos de jogos só para ele e acessórios que a gente nem sonha encontrar por aqui.

Mas calma, nem tudo está perdido. Pelo menos por enquanto, a decisão não está afetando a Nintendo americana, que continua produzindo consoles e jogos de 8 bits normalmente.

OS NOVOS CONSOLES DA SEGA SÃO LANÇADOS NO JAPÃO E SURPREENDEM OS CONSUMIDORES. POR PARTE DA NINTENDO, A NOVIDADE DO MOMENTO É A SEGUNDA VERSÃO DE STREET FIGHTER PARA SUPER NES

JAPONESES INVENTAM FEIRA DE GAMES AMBULANTE

Feira ambulante, a nova moda dos japoneses

Não contentes em realizar as feiras de videogame mais chocantes do planeta, os japoneses inventaram uma nova moda: exposições ambulantes. São eventos que viajam de cidade em cidade, como se fosse um circo. A primeira feira no gênero começou em Tóquio e vai rodar os principais lugares do Japão.

Com presenças importantes como a da Sega, Konami e Namcot, a exposição tem muitas atrações para os visitantes. Pra começar, eles ganham um minibonequinho de Ryu, do *Street Fighter*, e podem comprar cartuchos de Super Famicom pela metade do preço, inclusive os lançamentos.

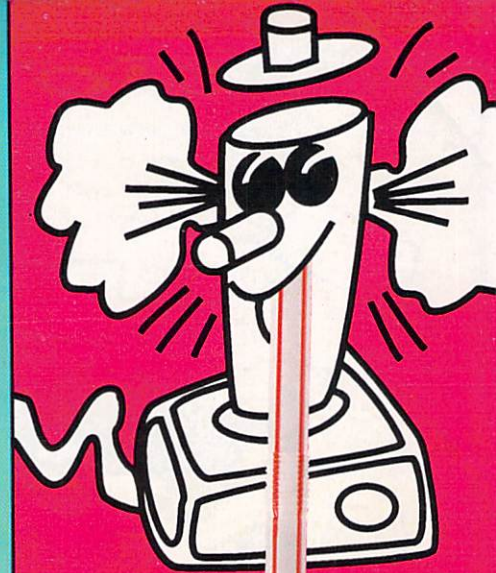
Nesta primeira exposição ambulante, o público japonês está podendo testar os novos Mega Drive e Mega CD, com direito às explicações dos especialistas. A Nintendo mostra a base do que será seu CD ROM para o Super NES. A Nec está exibindo o PC Engine Turbo R e o protótip de seu videogame de 32 bits. Uau! Segundo os expositores da Nec, os cartuchos do 32 bits terão capacidade ainda maior que os do Neo-Geo (que hoje já chega na casa dos 330 Mega).

Outra atração imperdível da feira é o estande que mostra o projeto de desenvolvimento de *Street Fighter 3* para arcades. Já faz um bom tempo que noticiamos a idéia da Capcom em desenvolver uma nova versão, lembram? Pois é, o projeto andou em velocidade de tartaruga por alguns meses, mas agora parece que vai sair mesmo. Na feira, os visitantes puderam ver os desenhos dos novos personagens e conhecer outros detalhes da máquina. Ao que tudo indica, *Street Fighter 3* para arcades entra em produção logo, logo.

SUPER NES TERÁ NOVO STREET FIGHTER

Nova versão: Chun Li dá ciclone no alto e Ryu pode usar roupa azul

Quietinha, quietinha, a Nintendo está trabalhando há algum tempo numa versão *Street Fighter 2 Turbo*. Nela, além de escolher os chefes e dois personagens iguais, os jogadores poderão fazer verdadeiras loucuras: trocar as cores da roupa dos personagens, soltar magias no alto e até dar golpes teleguiados, que perseguem os inimigos. Os comandos do jogo poderão ser mais simples. Esperamos que a Nintendo não exagere demais nas mudanças e acabe transformando a versão Turbo numa verdadeira apelação (como são as versões piratas que andam por aí).

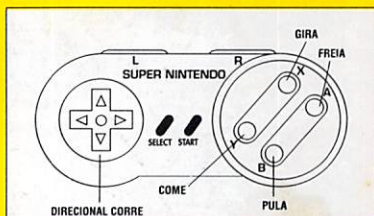
A data de lançamento ainda não foi divulgada, mas provavelmente será próxima à do *SF2* para Mega Drive, em meados deste mês. Outra fabricante que também tem uma versão de *SF2 Champion Edition* prontinha para sair é a Nec. Certamente, ela também vai esperar o lançamento da Sega. Ou seja, em breve teremos uma verdadeira chuva de versões de *Street Fighter*.

Nhac-nhac! O maior comilão do planeta chegou para devorar o seu Super NES. O Diabo da Tasmânia, o personagem mais engraçado da série Tiny Toon, já chega voando baixo. Você é Taz e precisa correr pra valer atrás dos passarinhos amarelos (os famosos "kiwi birds"). Seu objetivo é devorar um certo número de passarinhos em cada fase.

Taz-Mania é um verdadeiro F-Zero sem carrinhos. Só que muito mais bonito e engraçado. Além de papar os passarinhos amarelos, você precisa desviar de ônibus, caminhões, postes de eletricidade, lagos, poças de óleo e outras sacanagens. As caras e bocas que nosso Diabo glutão faz são de rachar o bico. O game é hilário e muito divertido, mas peca por ser repetitivo.

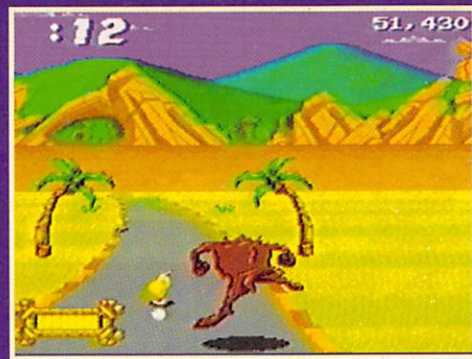
Comendo passarinhos

O lance é o seguinte: você conduz Taz por estradas e mais estradas.O diabão vai para frente, para trás, para os lados; ele pula, gira, faz e acontece. O cenário varia, mas o seu objetivo é sempre o mesmo: engolir os pobres passarinhos amarelos. É exatamente por isto que o game fica repetitivo.

Taz-Mania *poderia ser um jogo perfeito. Mas a Sunsoft gastou demais em detalhes de visual e expressão facial e acabou deixando os gamemaníacos mais exigentes a ver navios. O jogo é sempre igual. Mesmo assim, se você curte dar umas boas risadas e é vidradão no Taz, vá voando atrás dele. Não é nenhuma obra-prima, mas garante momentos de mais pura diversão. Prepare suas mandíbulas para rir a valer!!!*

TAZ-MANIA / Sunsoft			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OS GIROS (OU RODOPIOS) SÃO DEMAIS, SÓ QUE GASTAM ENERGIA. NÃO USE À TOA!!!

VOCÊ TEM UM TEMPO CERTO PARA ACABAR CADA FASE. FIQUE LIGADÃO NO RELÓGIO!

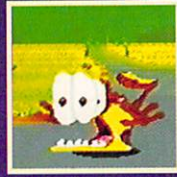
PERIGOS NA ESTRADA

Fase de bônus. Você tem um minuto para pegar o maior número de passarinhos que puder

Este pterodáctilo é traiçoeiro. Ele cola em você e o leva para trás. Nem chegue perto. A não ser que você esteja no barato de perder tempo...

AS PALHAÇADAS DO DIABÃO

Queimado (depois de explodir)

Sanfona

Grito UGA-UGA

Olhos esbuga-lhados

Giro com a língua de fora

Pulo

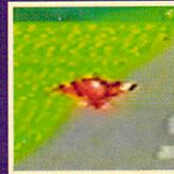
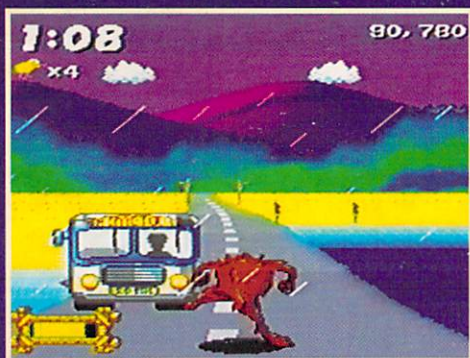
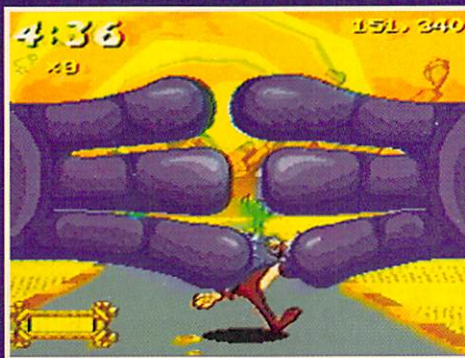
Dormindo no final da fase

Pulo bravinho

Cara de boboca

Vendo estrelas

Amarelos: você deve comê-los

Azuis: recarregam sua energia

Vermelhos: dão 10 segundos a mais

Um pouco de chuva não faz mal a ninguém. Só que, além de capturar nove passarinhos, você tem que desviar de muitas coisas estranhas

Quando o carinha azul encosta em você, ele gruda nas suas costas e uma mão tapa a sua visão. Gire forte para se safar desta zica!

Este sapato de mola é uma mão na roda. Mas se você encostar em alguma coisa, adeus moleza. Portanto, cuide-se!

UAU! Taz está prestes a abraçar a lua. O visual é demais, só que a fase não é das mais fáceis. Cuidado!

Jacarés na pista! Não encoste neles, senão você perde um tempão, OK?

Este cara simpático pode trazer surpresas agradáveis ou ...jogar uma banana de dinamite em você! É uma grande loteria

MONSTERS

Todo mundo tem medo de monstros. Então imagine o seu quintal, a sua rua, o seu bairro, a sua cidade, enfim, o mundo inteiro infestado de mortos-vivos, vampiros, múmias, aranhas gigantes, alienígenas, jasons, franksteins, zumbis e... UH-UH-UH-RÁ-RÁ-RÁ! Agora, calma! Não precisa atirar a revista na parede e depois sair correndo. Afinal, estamos falando de Monsters, *um lançamento realmente de arrepiar para o seu Super NES.*

O jogo tira o maior sarro de tudo que é filme e personagem de terror. Dá pra jogar com duas pessoas ao mesmo tempo, comandando um moleque com visual punk e uma garota sapeca. Os dois pirralhinhos são igualmente espertos e ágeis. Se tiver que escolher um dos dois, tanto faz. Seu principal objetivo é salvar todas as pessoas do ataque dos monstros, que nunca dão moleza. É corre-corre o jogo todo e uma renca de itens e armas diferentes pra você utilizar. Monsters *não é fácil, mas é bem-produzido e divertido pra caramba.*

ITENS

O melhor lance de Monsters são os itens em grande quantidade e bem sacados. Diferencie armas de equipamentos e saque nos itens mais importantes

Item	Função
KIT DE PRIMEIROS SOCORROS	Recupera toda energia
CHAVE AMARELA	Abre uma porta simples
CHAVE-ESQUELETO	Abre uma porta com caveira desenhada
BAZUCA	Detona paredes e portas
METRALHADORA	Tiros rápidos. Você começa com uma
POÇÃO VERMELHA	Transforma você numa poderosa criatura
EXTINTOR	Paralisa temporariamente os inimigos
TÊNIS	Aumenta temporariamente a velocidade de seus passos
CORTADOR DE GRAMA	Para detonar cogumelos
POÇÃO "?"	Ao tomá-la, pode acontecer qualquer coisa. Só em último caso!
BAÚ	Elimina todos os inimigos que estão na tela no momento da explosão
CRUZ	Proteção temporária
POÇÃO AZUL	Para atravessar portas, paredes e se tornar invulnerável. Dura um certo tempo
CAIXINHA DE BRINQUEDOS	Libera palhacinho
HAMBÚRGUER	Aumenta toda energia
GARFO E FACA	Outra arma de arremesso
CAIXA COM "?"	Vale uma fase de bônus

SALVANDO VIDAS

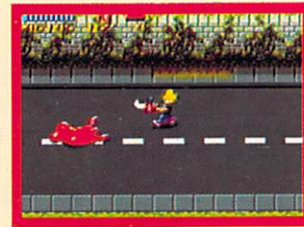
O jogo todo tem um só mecanismo. Todas as mais de vinte fases são labirintos disfarçados em cemitérios, bairros ou pirâmides, onde você tem que salvar todas as crianças, os velhos e adultos das medonhas criaturas. No meio da correria, pegue armas, latas de refrigerante, chaves, poções, garfos e facas e tudo quanto é bugiganga. Todos os itens têm alguma utilidade boa ou ruim. Basta saber usar! Detalhe: é bom ver o mapa de vez em quando para localizar as vítimas.

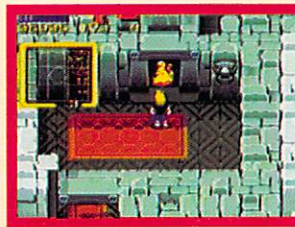
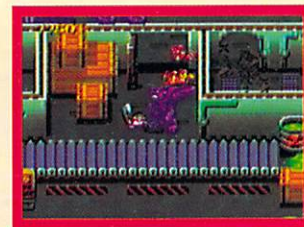
Após ter salvo a última pessoa da fase, entre na porta para começar o próximo estágio

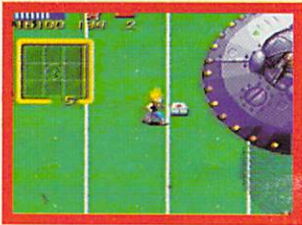
Ei! Um cara igualzinho a você? Mais ou menos... é um alienígena! Mande chumbo!

O bebê gigante está a fim de amassar você. Ataque-o com baús e pegue uma chave

Se você não tiver chave, detone as portas com tiros de bazuca

Atire nos montes de areia e encontre armas, objetos ou passagens secretas

Pra encarar estas gosmas vermelhas, paralise-as com o extintor

Em qualquer residência, vasculhe os armários, onde pode haver itens ou fantasmas

Na fase 7, apague esta lareira e encontre um calabouço: salve os reféns e ache a saída

Quando a barra pesar, tome uma poção vermelha e transforme-se numa terrível fera

A ÚLTIMA PESSOA A SER SALVA É A MAIS IMPORTANTE. SE ALGUM MONSTRO MATAR ESTA VÍTIMA, É GAME OVER NA HORA!

Dê um baita rolê no campo de futebol americano e faça a limpa nos itens. Mas cuidado com os atletas e os marcianos

Formigas gigantes! Ih! É ruim, hein? Pior é que elas não morrem. Ataque com um extintor e saia no pinote

Dê altos dribles no Jason para que ele mesmo derrube a parede da casa trancada

Debulhe as paredes de teia de aranhas usando uma bazuca

Na fase 15, apague esta fogueira e pegue uma chave

Se estiver muito cercado, use a caixinha de brinquedo: todos os monstros atacam o palhacinho que sai do pacote

Olha só o tamanho desta centopéia! A solução é atirar tudo que você tem ou encontra pela frente

COMANDOS

Botão	Função
Y	Tiro
B	Troca de arma
X	Usar item
A	Troca de item
L ou R	Mostra mapa

BRAM STOKER'S DRACULA / Psygnosis e Sony Imagesoft			
Aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Drácula de Bram Stoker detonou nas bilheterias dos cinemas no final do ano passado. Também, não era para menos: o filme tem uma bela história, situações de suspense e efeitos especiais de se tirar o chapéu. Mas Drácula não se contentou em sugar somente as vítimas do filme e resolveu atacar também no mundo dos videogames. Há versões programadas para Sega CD, Mega Drive, Game Gear, Amiga e Super NES. Aliás, esta versão para Super Nintendo ficou igualzinha à do computador. Sem tirar nem pôr. Sua missão é detonar uma cambada de mortos-vivos, morcegos e outros perigos até alcançar o principal objetivo: acabar com a raça do vampirão milenar.

ITENS

Melhora o alcance das espadadas

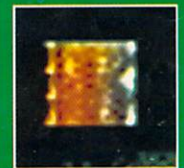
Dá tiros fortes

Faz o maior estrago

Arma de pouco alcance

Aumenta energia

Vida extra

Abre porta daa fase 5

Abre passagem secreta na fase 5

Babinha

O desafio é meio capenga. Os chefes são babinhas, tipo assoprou-já-era. Em cada uma das seis fases é preciso cumprir certas tarefas e achar a saída, o que é muito fácil: tem uma baita seta indicando o caminho pra você o tempo todo. Enfim: este é o tipo do jogo que dá pra detonar depois da lição de casa. Como o som é muito legal e a apresentação impressiona, os maníacos por games de aventura podem gostar. Se esse é o seu caso, vá lá e confira!

COMANDOS

B	pulo
Y	espadada
A	ataca com outra arma
R	diminui velocidade do jogo
↓	abaixa para pegar itens

ACENDA AS TOCHAS PARA MARCAR TELA

EM TODAS AS FASES VOCÊ DEVE ENCONTRAR UM CARA DE CHAPÉU. ELE LHE DARÁ ALTOS TOQUES

Pegue a dinamite no canto inferior esquerdo do castelo, na segunda fase

Na fase 3, desça por um buraco e passe por dentro das paredes para achar esta vida extra...

Fase 5: aqui está a chave que você vai usar numa porta mais adiante

Na segunda fase, estoure a bola na mão da estátua para abrir uma passagem secreta

Esta mesa é o melhor atalho na fase 4. Só tome cuidado para não cair

Este é o último duelo com Drácula, em sua forma de rei. Basta atacar e desviar-se dos pulos dele

Mechwarrior *é um game complicado. E bom pra caramba. Além de arrepiar nos States, ele foi lançado no Japão com o nome de* Battletech. *A Beam Software é a responsável por este simulador "cabeça", cheio de estratégias e detalhes. No jogo, você é um novato piloto de robôs gigantes e deve encarar várias missões de extermínio de outros robôs em áreas determinadas. Mas a matéria prima do game são os créditos, espécie de dinheiro em* Mechwarrior. *Esta grana serve para reequipar ou renovar seu robô. Acumule dinheiro barganhando com seus superiores ou saindo vencedor dos combates.*

Mechwarrior *é um game demorado, pois seu desenvolvimento e enriquecimento são bastante vagarosos. Você pode ficar uma hora se preparando para um combate e depois não durar nem um minuto na missão. Sem paciência, não dá pra jogar. Fora este detalhe,* Mechwarrior *é um game acima da média, desaconselhável para os adeptos de Super NES que ainda acreditam em Papai Noel. Reserve um domingo livre na sua agenda e encare este game. Pode ser que valha a pena.*

Menu pra tudo

Mechwarrior tem menu pra dar e vender. É menu pra comprar armas, pra se alimentar e pra descolar grana. Por isso, o jogo é meio embolado e você pode ficar biruta. Vários quesitos devem ser vistos e revistos antes de encarar uma missão, como armas, resistência, manutenção, poder de vôo etc. Veja o menu principal.

PRATO E TALHER
Informa sua atuação, a última batalha que salvou ou informações sobre alimentação

CAVEIRA
Dá acesso às batalhas, depois de definido seu equipamento e pagamento

CHO
Acesso ao comando central para negociar pagamento ou salvar o jogo

ROBÔ
No menu **???** você configura seu robô e compra equipamentos. No **BUY**, conserta ou compra um robô novo

Tente comprar o míssil MR Homing, que persegue os robôs inimigos

No menu "???", regule a resistência térmica do escudo deixando o segundo item "WEIGHT" zerado

COMANDOS

A	atirar/entrar em menu
B	decolar ou pousar
Y	ligar radar/confirmar item do menu
X + ↑	mira para cima
X + ↓	mira para baixo
L ou R	selecionar arma

Batalhas

Os combates podem durar segundos caso você tenha feito uma configuração deficiente para seu robô. O negócio é meter bala e destruir todos os robôs adversários, que podem ser detectados através de seu radar. Os mísseis e os raios laser são as melhores armas. A variação da temperatura de uma missão para outra pode causar problemas no seu robô. Adaptar seu robô a cada batalha é uma boa pedida.

Enquanto há munição, vá para cima dos inimigos

Seu robô pode esquentar em qualquer lugar, inclusive na neve. Quando isto ocorre, o robô não funciona por um tempinho. Reze!

O canhão PclCan é bom pra caramba, pois tem longo alcance

OS PONTOS AMARELOS NO RADAR INDICAM AS POSIÇÕES DOS ROBÔS INIMIGOS

CORRE PARA A ESQUERDA
CORRE PARA A DIREITA
MUDA DE PLANO
MAGIA
SUPER NINTENDO
SELECT START
A - DEFENDE
SOCO
CHUTE

DRAGON BALL Z

Dragon Ball é um seriado japonês tão violento que faz Akira parecer brincadeira de criança. A galera lá do outro lado do mundo curte adoidado. Tanto é que Dragon Ball *rola até hoje, mais de dez anos depois de sua estréia. Além dos episódios regulares na TV, há três filmes de longa-metragem com a mesma turma. "Z" é um filhote da série* Dragon Ball*: sua mais nova versão.*

Você deve estar se perguntando; afinal, o que é este tal de Dragon Ball? Pra começar, a coisa rola em dois planetas, dois campos distintos. Um papo meio místico mesmo. O personagem principal é Goku (ufa!, não é Ryu...). Ele é bonzinho (e da Terra). Goku tem vários amigos e, pra variar, muitos inimigos. Estes são os vilões: robôs e seres estranhos de outro planeta que querem acabar com a alegria da turma de Goku.

Aura alto astral

O seriado é tão místico que, quando um personagem voa, uma aura surge em torno de seu corpo. Quem vê um episódio de Dragon Ball nunca esquece. Mas, como estamos no Brasil, e os caras falam pelos cotovelos e em japonês, vamos ao que interessa: *Dragon Ball Z*, o game.

Esqueça todos os jogos de luta que você já viu. Passe longe daquele papo de uma magiazinha aqui, outra ali. Nem vá pensando em comandos fáceis, muito menos em golpes "bonzinhos". *Dragon Ball Z* é o game de luta mais louco e inovador já lançado para um console 16 bits. A maior inovação é o plano de jogo. Em vez do tradicional corpo a corpo em terra, *Dragon Ball Z* tem um plano no céu e outro em terra. Isto sem falar que você pode manipular o plano terreno, ajustando a sua distância do inimigo. Papo sério!

ALGUNS GOLPES ANIMAIS

O poder das magias

Um game tão maluco exige uma estratégia diferente da já manjada técnica de *Street Fighter 2* e seus clones. Aqui, a grande sacada é se dar bem com as magias. Cada personagem tem uma série de magias, as quais dependem do nível de energia que você tem na hora da execução do golpe. Assim, um mesmo comando pode soltar até três magias diferentes. Meio complicadinho, não?

Mais complicado ainda é conseguir escapar das poderosas magias que vêm ao seu encontro. A técnica básica é defender-se, colocando para trás e apertando A (isto na configuração original do joystick). Mas esta manha não funciona sempre: apenas quando o seu personagem está com as mãos abaixadas. Um pouco de treino deve resolver este problema.

Planos na cabeça

Outra coisa que você deve ter em mente é a mudança de planos. Isto é, você deve ficar ligado quando seu adversário mudar de plano para, em seguida, tomar alguma atitude. Você pode mudar de plano, lançar uma magia ou, se já for craque, defender e atacar em seguida.

Dragon Ball Z tem uma concepção pra lá de original. E olha que não é mole inovar em um game de luta. O resultado final, apesar de bastante satisfatório, deixa um leve gostinho de serviço incompleto. Talvez seja a originalidade, talvez a dificuldade. Ou ainda, quem sabe, a riqueza de detalhes. O fato é: a sensação que ficou na moçada aqui da redação foi a de uma idéia brilhante e de uma realização apenas boa. Mesmo assim já é muito. Ou alguém aí estava a fim de mais um game na linha de *Street Fighter 2*? Então, divirta-se!

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL. ESTES GOLPES FORAM FEITOS COM A CONFIGURAÇÃO ORIGINAL. ISTO É, SEM MEXER NOS COMANDOS

Esta garota meio punk é bem esperta. Saque só esta magia: ↓, ↑ + A

Tente esta magia de Goku, o grande herói: ↓ , ↙ , ← , + A

O vilão-mor não brinca em serviço. Magia no chão: ↓ , ↘ , → + A

O vilão perfeito: o terror em pessoa. Magia dupla: ↓ , ↙ , ← + A

Punk também tem magia. Esta não é nada discreta: ↓ , ↙ , ←, → + A

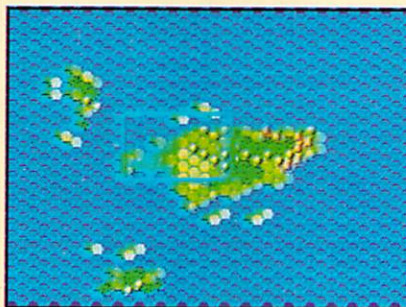
Este cartucho é como uma versão do jogo de tabuleiro War para videogame. Pura estratégia militar, com movimentação de tropas, conquista de territórios, batalhas e tudo o mais. A diferença é que você não ganha a guerra na base dos dadinhos, mas com muita inteligência e sacação. O recado é o seguinte: Super Conflict *é um jogo complexo e de ritmo vagaroso. Como uma partida de xadrez. Só para quem realmente curte o gênero.*

Movendo as tropas

Cada bolinha do mapa da missão corresponde a um território a ser conquistado. A conquista é obtida quando você destrói a unidade Flag Tank – o comando central do inimigo. Movimentar suas tropas é como mexer nas peças de um tabuleiro, pulando de casinha em casinha. Bole uma estratégia para avançar em direção ao Flag Tank inimigo, vencendo as defesas dele, mas também não descuide das defesas do seu comando central.

Mova o Direcional para destacar a tropa que vai mover. No pé da tela você tem as informações sobre aquela tropa: força, armamentos, combustível etc.

Depois de escolher a tropa, aperte A. Escolha a opção MOVE no pé da tela. As casinhas iluminadas mostram para onde você pode levá-la. Transporte a tropa com o Direcional e confirme a nova posição com A

Se você chegar bem pertinho de um exército inimigo, poderá atacá-lo. Durante as batalhas, o jogo mostra esta tela para você ver o que está rolando

Use Y para dar uma geral no território dos combates

DICAS

- Antes de encarar uma batalha, cheque o poderio das tropas inimigas. Basta mover o Direcional
- Quando as duas tropas têm o mesmo poder, são maiores as chances de quem ataca
- Só use a unidade Flag Tank em último caso. Preserve a força e munição dela para uma emergência
- Evite mover a Flag Tank de lugar. Quanto mais longe ela ficar do inimigo, mais combustível ele precisará para alcançá-la. Isso dificulta o ataque
- Lembre-se: você pode gravar (Save) sua campanha. Basta acionar o menu com Start

WING COMMANDER

Invencibilidade e seleção de estágio – êta joguinho difícil este, não? É, mas agora você pode usar um truque para fazer o que bem entender com ele. Na tela azul em que aparecem as palavras Play Select, Start, Continue e outras informações, faça a seqüência de comandos B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A e Start. Depois disso, aparecerá uma tela de opções secreta pra você fazer a festa, escolhendo a missão que quiser, invencibilidade, sons e outras coisas. Grande barbada!

SUPER MARIO KART

Corrida no escuro - esta é mais uma daquelas loucuras que os games têm escondidas e de repente alguém descobre. Ela funciona no modo Battle, com dois jogadores. O primeiro participante que ficar com um balão só deve apertar e segurar o B até que o segundo balão seja atingido. Quando isso acontecer, ele não será eliminado da prova: vai continuar correndo, só que no escuro.

TINY TOON

Fases de bônus - que tal ficar brincando com as fases de bônus do game sem ter o trabalho de chegar a elas? Se você está a fim desta moleza, use a password Felícia-Leiloca-Coiote Coió, da esquerda para a direita, nesta ordem. Como numa mágica, uma tela de seleção aparecerá com todas as fases de bônus a sua disposição. É só escolher.

SUPER E.D.F

Invencibilidade - lembra deste jogo? Ele é antiguinho, mas apostamos que muita gente ainda não o terminou. Se este é o seu caso, anote o procedimento para conseguir a invencibilidade total. Inicie normalmente o jogo e aperte Pause. Então faça a sequência A, B, X, Y, →, ←, ↑, ↓, ←, →. Solte a pausa e... voilà: você está indestrutível.

Strider é um grande clássico para Mega Drive. Foi lançado em 90 e, logo de cara, ganhou prêmios como o "game do ano". A U.S. Gold levou dois anos e pouco para lançar a continuação. Mas valeu a pena. Strider 2 é um jogo à altura da primeira versão e sério candidato a virar mania entre a galera fanática por Mega.

As duas versões são muito parecidas, com gráficos chocantes e sonzaço da hora. O personagem aparece grandão na tela, o que é bem legal. O Strider original era longo e difícil. Esta segunda versão tem apenas cinco fases e está bem mais fácil. Em todo caso, o desafio não é fraco. Você terá de suar os dedos para chegar ao chefão final e salvar a sua amada.

Novos movimentos

Nosso herói tem, além da sua tradicional espada, uma outra poderosa e dupla. E também joga estrelas (1, 2 ou 3 de cada vez). Se antes ele não subia nas cordas, agora o grande acrobata Strider pode dar uma de macaquinho na floresta. É na floresta, aliás, que o game começa. Em seguida, há vários cenários louquíssimos para você delirar. É tudo muito legal!

Um lance bem-sacado de Strider 2 é o campo de força que o personagem ganha ao enfrentar os chefes. O único problema é que os chefões acabam ficando bem mais fáceis. Tudo bem, é melhor não reclamar. Strider 2 não é um game fácil. Você terá problemas para não ficar perdidão em algumas fases. Chega de papo. Ligue o Mega, plugue o joystick e salve a bela e charmosa garota.

O SOM DO GAME É UM ESPETÁCULO À PARTE. VOZES DIGITALIZADAS, TIMBRES DE METAIS E ORQUESTRAS COMPLETAS. UM ARRASO!

HÁ DOIS TIPOS DE ENERGIA. A DE STRIDER É A VERMELHA E A DA ESPADA É BRANCA

OS MOVIMENTOS DO HERÓI

Espada simples
Botão Sword (espada)

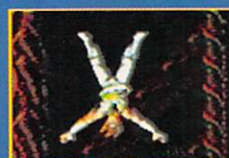
Pulo parado
É só pular

Rasteira
Direcional para baixo + pulo

Espada dupla
Aperte Sword (com o power-up)

Andando pendurado
Já pendurado, use o Direcional

Grudado na parede
Basta encostar na parede

Tiro simples
Botão de tiro (Shoot)

Pulo em movimento
Direcional + pulo

Tiro triplo
Aperte o Shoot

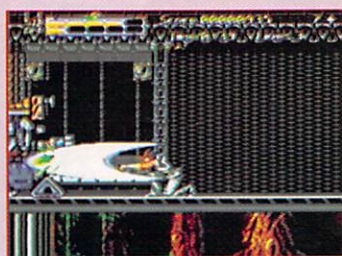
Tiro duplo
É só atirar

Subida
Pendurado, ↑ + pulo

Pendurado
Pule e pronto

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL. RECOMENDAMOS O SEGUINTE: A Sword (espada) B Jump (pulo) C Shoot (tiro)

Fase 1
THE FORBIDDEN FOREST

O chão esconde pedaços de gosma verde. Cuidado: a gosma cresce e joga bombas no meio da sua idéia. Faça a fase por cima.

Este é o primeiro subchefe. Fique perto dele, abaixado, e use a espada sem parar para ele virar pó rapidinho

O segundo subchefe joga bolas de fogo no chão que explodem logo em seguida. Abaixe nos intervalos de seus ataques e mande ver na espada

O chefe é meio baba. Tome cuidado com o seu lança-chamas, ataque-o e fique esperto: depois de liquidado, umas bolas de fogo caem do teto

NA TELA DE OPÇÕES, VOCÊ DEVE OPTAR ENTRE A ESPADA ORIGINAL OU UM OUTRO MODELO, CHAMADO SWEEP. FIQUE COM A TRADICIONAL: ELA É MELHOR

Fase 2 CASTLE METROPOLIS

A grande dica é fazer a fase inteira grudado no teto para não derreter com os raios vermelhos que estão por toda a parte.

Suba para contornar o castelo. Uma vez lá em cima, pule com tudo para achar um teletransportador para a segunda parte desta fase cabeluda

Subchefe. Use a espada para neutralizar o tiro do tanque. Ataque-o com espadadas e mais espadadas

O chefão é o mago do final do game. Pule para anular o efeito de seus raios. Elimine-o e queime o chão

Fase 3 HIVE LEVEL

Esta fase rola nas alturas. Vá subindo sempre, como se o céu não fosse o limite. Abelhas muito loucas infestam as nuvens.

Acerte este globo amarelo e preto antes que ele libere abelhas assassinas. Cuidado com elas, OK?

Pegue carona nestas plataformas para chegar ao ponto X da fase

O chefe é uma abelhona assustadora. Chegue perto dela e use a espada para não deixar o mel estragar a festa

Fase 4 THE ALIEN DEPTHS

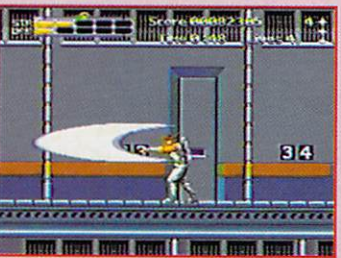
Labirinto é pouco para definir a zona que rola nesta fase. Todos os cantos parecem iguais. Tente não se perder. Será difícil...

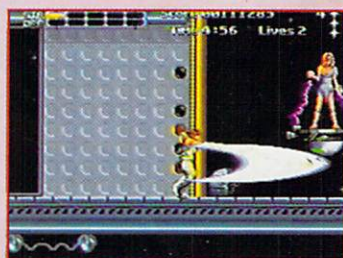
O alien se acha muito espertinho. Dê uma de malandro e já suba atirando para ele cair da escada e do cavalo!

Fuja da meleca cinza como o Collor foge da polícia. Se você der uma encostadinha de leve nela, adeus vida

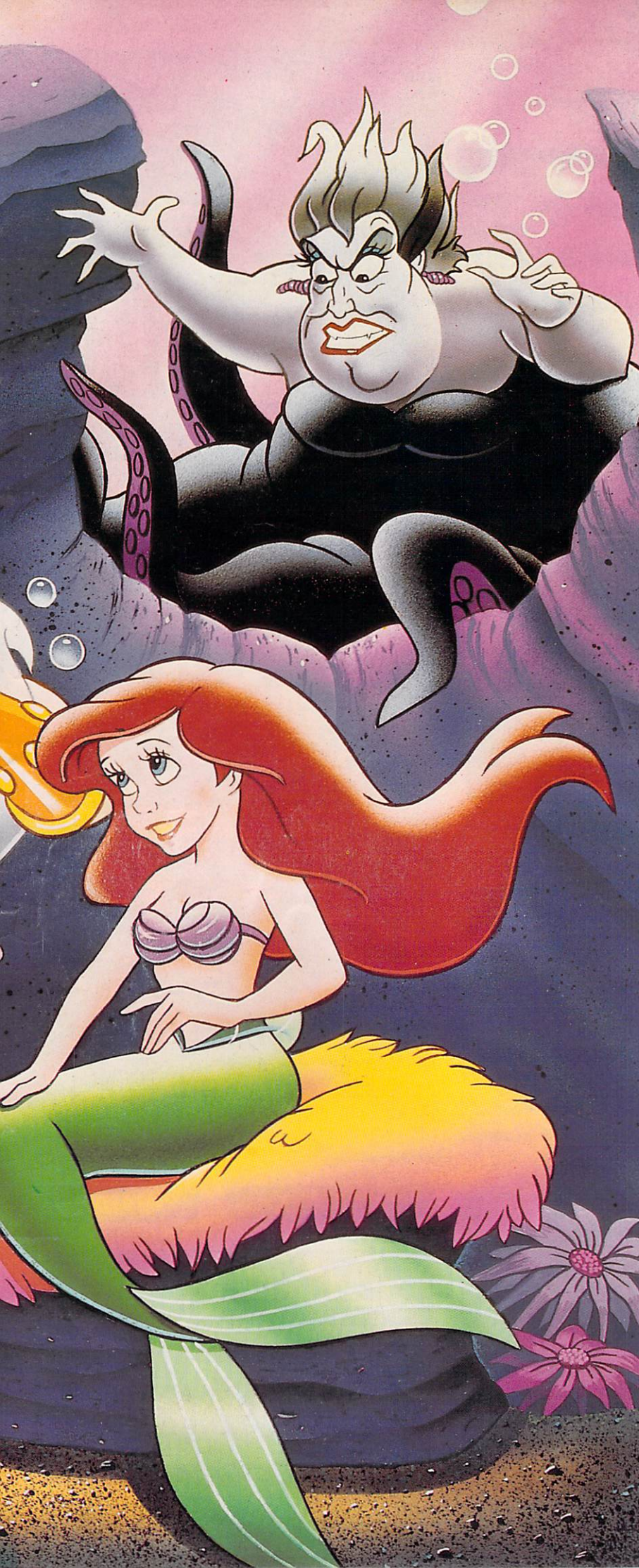
O chefão é um dinossauro. Não ligue muito pra ele. Preocupe-se apenas com o fogo que ele solta e detone-o

Fase 5 THE MASTER ALIEN SHIP

Festa na maloca! Todos os chefes e subchefes voltam nesta quinta e última fase. Não desista agora: sua gata conta com você.

Bem pertinho da porta 34 há uma vida extra esperando por você. Vá até ela e aumente seu arsenal

Chegou a grande hora. Quando a tela começar a tremer, vá com tudo para a esquerda e depois suba à direita

Estoure a redoma que aprisiona a sua princesa. Será que ela vale a pena?

PEGUE POWER-UPS PARA GANHAR ESPADA DUPLA, TIRO SIMPLES, DUPLO OU TRIPLO

O Mar Não Está Pra Peixe.

MEGA DRIVE®

Úrsula, a terrível Bruxa do Oceano
está transformando o fundo-do-mar
no fundo-do-poço: enfeitiçou todo
o Povo do Mar e desafiou
a pequena sereia Ariel e seu pai,
o destemido Rei Triton.
Toda a emoção e a magia de uma
super-produção de Walt Disney
estão neste cartucho, inclusive
a música "Under the Sea",
ganhadora do Oscar.
Cruze os Sete Mares defendendo-se
com a mágica voz de Ariel
ou com as poderosas bolas de fogo
de Triton e faça o Mar voltar
a ser um lugar bom de se viver.

Há quem pense que um elefante incomoda muita gente. Mas foi justamente este incompreendido animal o escolhido para estrelar o mais novo game de ação da Electronic Arts. Rolo é um simpático filhotinho de elefante com a missão de libertar animais enjaulados. O problema, às vezes, é encontrar as pobres vítimas: algumas estão muito escondidas ou em lugares difíceis de alcançar.

À primeira vista, Rolo to the Rescue parece um game infantil, com personagens simpáticos, músicas suaves e engraçadas (toca até "Oh, Querida Clementina!"). Engano seu. Você vai ter que fuçar muito, dar altos rolês e usar a cabeça para completar as fases. Só pra achar as fases já é um bom trampo...

Fases escondidas

O mundo de Rolo é um verdadeiro quebra-cabeça. As fases só vão aparecendo e completando o mapa conforme você cumpre os objetivos de cada uma ou encontrando a passagem para a fase seguinte. Geralmente, você pode passar para a próxima etapa depois de resgatar todos os bichinhos enjaulados e encontrar um item na forma de peça de quebra-cabeça. Aí, é só passar em frente à tabuleta que marca o final da fase.

Só se pode passar para a próxima fase quando a tabuleta estiver piscando

Pegue a chave das gaiolas pulando na cabeça deste homem

Os quatro amigos

Em suas missões, Rolo liberta quatro tipos de animais. Todos eles viram amigos do elefante e o ajudam a enfrentar obstáculos. O coelho pula superalto. A marmota conse-

Durante o jogo, aperte Start para ver os animais disponíveis no momento. Escolha com o Direcional e aperte B ou C para confirmar. Aperte Start de novo

O coelho dá pulos estratosféricos. Aperte B

Para fazer o castor nadar, basta usar o Direcional

A cada fase terminada, você vai completando o mapa

ROLO TO THE RESCUE/ Electronic Arts

Ação — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

A	CORRE
B	PULA
C	ESPECIAL

O GAME ESTÁ SENDO LANÇADO EM JULHO PELA TEC TOY

gue cavar túneis. O castor nada numa boa, e o esquilo escala paredes. Quando for preciso, troque Rolo por um destes personagens e siga em frente.

A marmota começa a cavar quando você coloca C + Direcional para a frente

O esquilo escala paredes com os comandos C + B + ↑

O quadradinho da direita, na tela de escolha de personagens ,aciona a "escadinha": até três personagens podem subir nas costas de Rolo

COISAS QUE ROLAM NO JOGO DO ROLO

Funciona como pula-pula.

Indicam passagem secreta

Abre a fase seguinte

Indica passagem secreta

Vida extra

Procure passagens secretas em todos os lugares. Todos mesmo!

O game também tem fases de bônus. Escolha a caixinha certa para ganhar muitas vidas

Oh, um chefe! Para acabar com este aqui, suba nos pesos dele e pule direto na cabeça do vilão

Só Rolo pode abrir as gaiolas. Aqui, ele teve que aspirar a esfera,...

De repente, você pode achar uma mina subterrânea

... levá-la para perto da gaiola e usá-la como trampolim para alcançar o refém

Os poderes de Rolo ALGUNS ITENS ESPECIAIS QUE O ELEFANTE ENCONTRA NAS FASES DÃO-LHE PODERES MUITO LOUCOS. SACA SÓ:

O BUJÃO DE GÁS...

... transforma Rolo num verdadeiro dirigível

COM O ASPIRADOR DE PÓ...

...Rolo aspira bichinhos pequenos e atira-os longe. Use C

A MÁQUINA DE LAVAR...

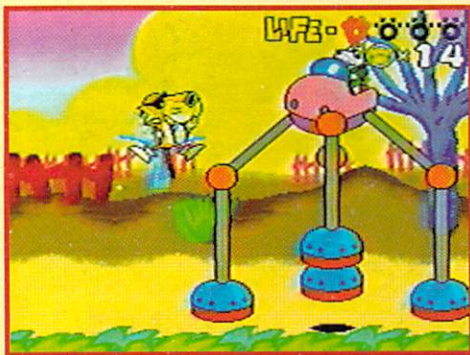
... encolhe o elefante pra ele passar por lugares estreitos

CHESTER CHEETAH

***Yeah, bro!* Chester Cheetah, um jogo maneiríssimo lançado há alguns meses para o Super NES, está agora disponível também para o seu Mega. Esta nova versão veio com algumas melhoras, como a apresentação mais caprichada, telas ilustradas para separar as fases e alguns detalhes inéditos. No mais, gráficos e músicas são os mesmos. A versão para o Mega só perdeu um pouco em velocidade e jogabilidade: tanto o scroll como o próprio personagem movimentam-se um pouquinho mais lentamente. O resumo da história é o seguinte: a moto de Cheetah foi roubada e dividida em pedaços. Em cada uma das fases, você tem que recuperar os pedaços e montar novamente a bike.**

CHESTER CHEETAH / Kaneko
Ação — 8 Mega — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

1. Zoológico

Para dar um chega-pra-lá nos bichos do zoo, basta pular em cima deles. Entre em todos os bueiros que pintarem para procurar itens no subterrâneo. Na hora em que surgir o rio pule no bote para chegar ao outro lado.

Passe correndo na frente da engenhoca ou pule por cima, pegando apoio nas pernas. No primeiro bueiro depois disso, fuce e você achará as rodas da moto

2. Selva

Como se não bastasse nosso personagem se chamar Cheetah, ele agora vai dar uma de Tarzan ao pular de cipó em cipó. Lá embaixo, você vai encontrar um macaquinho. Pule em cima do bicho até que ele resolva segui-lo.

Só o macaco pode alcançar os pneus da moto, que estão bem no alto da árvore

COMANDOS	
B - PULA	C - CORRE

3. Rio

Faça de tudo para não cair n'água. Esta fase é sacaninha porque você tem que usar troncos que somem e aparecem, pular em cima de bichos e até na ponta da fuça dos jacarés para manter-se seco.

Vá driblando os ataques do carinha no rio até ele soltar o guidão da moto. Aí, é só pegar

4. Caverna

A menos que você esteja precisando de itens, não vale muito a pena explorar os buracos da caverna. Preocupe-se com os morceguinhos, que grudam em você e atrasam sua caminhada. Aperte os botões rapidamente para livrar-se do ataque. Você tem que fuçar toda a fase até achar uma espécie de abismo. Caindo lá embaixo, você vai encontrar um carrinho pra dar umas voltas.

Pegue apoio nas próprias pedras que o chefe manda para tentar alcançar a cabeça dele. Nesta fase, você recupera o quadro da moto

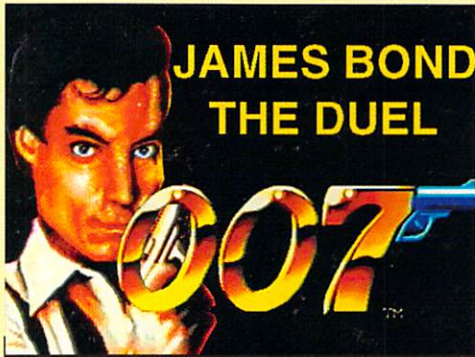
5. Fase aérea

Chegando ao trampolim, logo no comecinho da fase, pule sobre ele, segure o B e só solte para dar um pulo quando a borboleta aparecer. Para voar sem ser incomodado, fique bem no cantinho superior esquerdo.

Continue na parte superior da tela quando o helicóptero do chefe pintar, pois assim você não será atingido pela hélice.

Para detonar o helicóptero e pegar o motor da moto, o único jeito é bater na cabeça do pássaro e fazê-lo soltar as bombas em cima do chefe

ITENS	
	Fazem o personagem correr
	Para enxergar itens invisíveis
	Pegue todas em cada tela e ganhe um Continue
	Energia
	Vale fase de bônus
	Detona todos os inimigos da tela

CHESTER CHEETAH TEM APENAS UMA VIDA E CINCO CONTINUES. PORTANTO, TRATE DE PEGAR PATINHAS

James Bond todo mundo conhece daqueles filmes cheios de aventura que passam na Sessão da Tarde. O cara é o agente secreto mais conhecido do planeta. E o mais bem sucedido também. Ele se mete em encrencas federais, mas sempre se sai bem.

Neste game, Bond vai encarar o maior desafio de sua vida, lutando contra todos os seus antigos adversários para tentar salvar o mundo. O objetivo é defender uma ilha do Caribe, melando os planos do Dr. Gravemar. Ele planeja dominar o planeta atacando uma estação de satélites.

Resgate as reféns

Gravemar não queria que nada desse errado. Para tanto, tomou algumas garotas como reféns. Sua missão é salvar as meninas (umas loiras simpáticas) e encontrar a bomba de cada fase. Logo após chegar às bombas, você precisa agir rápido para detoná-las e explodir as bases de Gravemar.

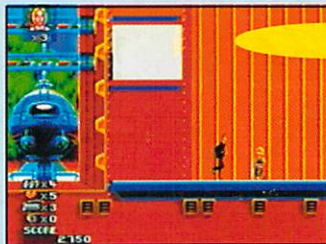
A ação rola em cinco fases, cada uma com um número diferente de garotas a resgatar. O jogo não tem gráficos muito legais e é até um pouco cansativo. Mas a ação é forte. No fundo, o game é uma boa diversão. Afinal, quem nunca sonhou em ser o galã 007?

COLOQUE O DIRECIONAL PARA CIMA PARA VER A TELA DE CIMA E O DIRECIONAL PARA BAIXO PARA DAR UM LOOK NA PARTE DE BAIXO. ORIENTE-SE DE VERDADE!

007 É BOM MAS NÃO FAZ MÁGICA. SE VOCÊ PULAR DE ALGUM LUGAR MUITO ALTO, ADEUS

PRESTE ATENÇÃO NO QUE A TELA TEM A DIZER. NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO VOCÊ DESCOBRE QUANTAS GAROTAS PRECISA SALVAR. NA PARTE DE BAIXO, DE CIMA PARA BAIXO, VOCÊ TEM: VIDAS, ENERGIA, PENTES DE BALA E GRANADAS

MISSÃO 1

Você precisa encontrar e salvar cinco garotas. A ação rola perto das docas, com direito a tubarões e outros obstáculos perigosos.

Logo no começo desta fase, desça pra salvar a primeira loira. Moleza!

Depois de pegar a bomba, vá de carona no elevador e pique a mula no submarino. Rapidez é fundamental

MISSÃO 2

Welcome to the Jungle! A segunda missão se passa na floresta. Escale árvores, descubra plataformas atire sempre.

Um pouco adiante, vá até o topo e dê um pulo para a esquerda. Salte de galho em galho para salvar mais uma

Suba até o topo da primeira árvore, suba a escada e atire-se com tudo para resgatar outra garota

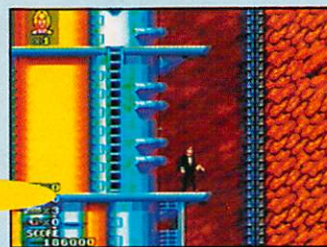
Este subchefe é chatinho. Fique à meia distância e mande bala sem parar. Se pintar desespero, use granadas

Pegue o elevador, desative a bomba e corra para a saída à direita. Seu tempo é de 14 segundos

MISSÃO 3

James Bond sempre gostou de aventuras mirabolantes. Aqui, ele passeia dentro de um vulcão. Sua missão: desativar um reator...

Pegue dois elevadores: um para subir e outro para descer. Resgate a primeira garota e volte para onde começou

Meio perdidão? Pegue esta escada para achar a saída da fase. Mas só depois de salvar as garotas, OK?

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL. A MELHOR OPÇÃO É A SEGUINTE:

A: tiro	**B:** pulo	**C:** granada

VOCÊ COMEÇA O JOGO SEM NENHUMA GRANADA. ABASTEÇA-SE NO MEIO DO CAMINHO PARA PODER DETONAR SEUS INIMIGOS

Muhammad Ali é um dos mais famosos lutadores da história do boxe. Mas Muhammad Ali é o nome islâmico deste ex-campeão mundial, que também ficou conhecido internacionalmente como Cassius Clay. Ele era bom pra caramba, mas teve problemas em sua carreira e vida pessoal por causa das diferenças entre a devoção religiosa e o boxe profissional. Lutou poucos anos. Pra você ter uma idéia, Muhammad Ali foi campeão mundial de pesos-pesados em 1964 e sua carreira durou só mais três anos.

Visão giratória

Muhammad Ali, o game, tem gráficos razoáveis, salvos pela visão giratória em torno do ringue, e som certinho. Tem boa variação de golpes e um menu de opções bem legal. São dez lutadores pra você escolher, entre eles o próprio Cassius Clay. Enfim, se você curte jogos esportivos, não vai sair por aí dizendo que perdeu tempo e dinheiro conferindo este game. Na falta do maravilhoso *Evander Holyfield's Real Deal Boxing*, vá de *Muhammad Ali* mesmo...

Várias opções

Há muitas maneiras de jogo em *Muhammad Ali*. É só escolher. Você encara uma só luta, adotando o modo "Exhibition", ou um campeonato inteiro, escolhendo "Tournament". E a quantidade de rounds também fica a seu critério: de 1 a 15, em lutas "amistosas", ou de 6 a 15, em campeonatos.

Cada lutador tem dois marcadores. O POWER indica resistência e força e o SPEED mostra a velocidade dos golpes

DECIDA QUANTO TEMPO VAI DURAR CADA ROUND: 3, 4 OU 5 MINUTOS

COMANDOS

Você pode configuar seu joystick em Arcade ou Simulation. A opção Simulation é a que tem mais golpes.

Modo arcade

A	JAB
B	DEFESA
C	DIRETO
↓	ABAIXAR-SE

Modo Simulation

A ou C + ↑	JAB NO ROSTO
A ou C + ↓	JAB NA LINHA DA CINTURA
A ou C + ←	GANCHO NA LINHA DA CINTURA
A ou C + →	GANCHO NO ROSTO
←	ESQUIVA PARA A ESQUERDA
→	ESQUIVA PARA A DIREITA
A + B	UPPERCUT

SE VOCÊ FOR DERRUBADO, TERÁ DEZ SEGUNDOS PARA SE RECUPERAR. FIQUE APERTANDO RAPIDAMENTE A, B E C PARA SE LEVANTAR E VOLTAR À LUTA

TARTARUGAS NINJA

Seleção de estágios - como quase todo jogo da Konami, este aqui também tem um truque da hora pra facilitar sua vida nos cartuchos americanos. Na tela em que aparece o nome Konami, faça rapidamente a seqüência C, B, B, A, A, A, B, C e Start antes que esta tela desapareça. Em seguida surgirá a tela de apresentação do jogo, e você tem que fazer rapidinho a seqüência A, B, B, C, C, C, A e Start. E tcharam! Aparecerá uma tela negra pra você escolher estágio e área. Easy, easy.

CHAKAN

Pule a primeira parte - que baba! Um truque pra você pular os quatro níveis da primeira parte e começar o jogo com todas as poções e armas! Escolha o modo Practice na tela de opções. Ao começar o jogo, na tela dos portais, desça as escadas à direita até encontrar uma plataforma flutuante. Pule nela e use a magia do teletransporte, misturando uma poção vermelha com uma azul. Um som estrondoso soará, e você vai perceber que pode escolher qualquer estágio - inclusive os da segunda parte.

BATMAN - REVENGE OF THE JOKER

Seleção de fases - veja que manha curiosa para selecionar fases neste jogo. Escolha a opção password, use a senha 5257 e em seguida aperte A. Uma fileira de cogumelos (!!) vai aparecer na tela. Sinal de que o código entrou direito. Em seguida, sem sair desta tela, use o Direcional para mudar os números da password e escolher o estágio. Se você quiser o estágio 5-2, mude os dois primeiros números para 52, e assim por diante. Importante: os dois números finais da password devem ser sempre 00.

ROAD RASH 2

Melhor moto - use esta senha esperta para começar o jogo com a melhor moto, a Wild Thing, e a pobre verba de $300.520: EBC9-1U0D.

TINY TOON ADVENTURES 2/ Konami
Aventura | 2 Mega | 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS	
FASE PLUCKY	A - Movimenta o carrinho
FASE PRESUNTINHO	A - pula B - dá barrigada ↓ - abaixa
FASE FRAJUTO	A - pula B + ← ou → - inclina o tronco para o lado
FASE LILICA	A - pula B - inverte posição do carrinho

Vá esquentando as turbinas do Nintendinho. Pinta um game de arrepiar para o seu console : Tiny Toon Adventures 2. O desenho animado do Perninha e sua turma já deu muito pano pra manga: estourou na TV, virou mania da moçada quando pintou para o Nintendinho pela primeira vez e arrepiou no Super NES. A prestigiada Konami caprichou nesta segunda aventura dos baixinhos da Warner Bros., produzindo um jogo graficamente bonito e inteligente, com músicas do desenho rolando a todo momento. Dentro dos limites do NES, Tiny Toon 2 *ficou espetacular. E isto é um elogio, acredite!*

No parque de diversões

O jogo rola em Montana Land, um parque de diversões com cinco brinquedos que correspondem às fases do game. Tem também a bilheteria, onde você troca pontos por ingressos para entrar nos brinquedos. Somente na montanha, onde rola a última fase, você precisa apresentar 4 ingressos especiais, adquiridos ao término das outras fases.

Fale com Leiloca e adquira cada ingresso por 3.000 pontos

Locomotiva

Presuntinho foi parar logo em cima dos vagões do trem. Ele deve detonar ratinhos, morcegos, corvos e outros inimigos pentelhinhos dando barrigadas. As placas "STOP" servem como apoio, mas também podem esmagar você. Nos trechos estreitos dos túneis, passe abaixado. Esta fase custa 2 ingressos por tentativa.

Cuidado com algumas luvas de boxe que caem repentinamente do topo da tela. Se você for atingido, adeus vidinha

Montanha-russa

Lilica deve enfrentar o complicado trajeto de uma montanha-russa esquisita. E o gozado é que ela pode andar de cabeça para baixo numa boa, sem cair. Desvie-se dos muros de tijolinhos, pulando os palhaços e ratos que pintam pela frente. Você gasta 4 ingressos toda vez que entra nesta fase.

Pegue bastante cachos de uva, pois cada um vale 1.000 pontos

Bate-bate

O patinho Plucky dá altos rolês de carrinho bate-bate e deve empurrar todos os camundongos pra dentro dos buracos. Mas tome cuidado para você não cair no buraco. Pressione o botão A várias vezes e consiga mais força para seu carrinho. Ah! Pague 1 ingresso toda vez que você tiver que entrar no brinquedo.

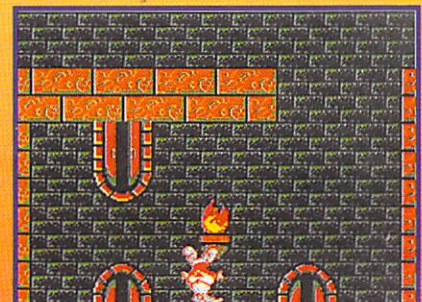
Trombe várias vezes nestes círculos "10" e descole mais energia (POW)

Tronco na cachoeira

Mantenha o gatinho Frajuto em pé sobre um tronquinho, enfrentando uma enorme correnteza. Não o deixe cair na água! É gato, já viu, né? Pape os peixes que ficam marcando pelo trajeto. Cuidado com alguns troncos sacanas que saem de repente da água. Cada voltinha nesta fase custa 3 ingressos.

"Acho que eu vi um passarinho!" Cuidado: não encoste nas avezinhas e salte de poleiro em poleiro

Castelo

Polícia! Pega ladrão! Você tem que pagar 50 ingressos, mais os quatro ingressos especiais, para entrar nesta fase e jogar com Perninha. O lance é completar todas as outras fases e repetir o processo até conseguir acumular mais de 150.000 pontos. Entre e não morra, senão pinta o maior "preju", né?

Perninha não pode relar nas luminárias além de encontrar portas e enfrentar uma gravidade muito louca

VOCÊ TEM TEMPO LIMITADO PARA TERMINAR CADA FASE. PORTANTO, NÃO PERCA TEMPO E FIQUE DE OLHO NO RELÓGIO

Máquina Mortífera, o filme, tem aquela história manjada: dois mocinhos lutam para devolver a paz à cidade infestada por bandidos. Como não poderia deixar de ser, a cidade é Los Angeles. Uau, que criativo! Você já deve ter visto pelo menos uns dez fimes com este mesmo papo.

O fato é que o filme foi um tremendo sucesso e já rendeu duas continuações. Os tiras são Martin Riggs (Mel Gibson) e Roger Murtaugh (Danny Glover). Riggs é um veterano da Guerra do Vietnã, lutador de artes marciais e forte pacas. Já Murtaugh é um tira de carreira e pai de família. Mas, com uma arma na mão, o cara é fera mesmo. Juntos, eles formam uma dupla da pesada. E de arrepiar.

Muita ação

O game é tão original quanto o filme. Telas e mais telas com scroll horizontal e inimigos de montão. Você pode dar golpes como socos, chutes e voadoras, além de usar armas de fogo. Há vários itens no meio do caminho. Coisas como energia, colete que dá invencibilidade e munição. Dá até para pegar as granadas que a moçada joga em você. Mas, em todo caso, não esquente: os chefes são tão fáceis que uns poucos golpes bastam para acabar com eles.

O lance mais legal do game é que você pode trocar de personagem quando bem entender. Para tanto, é preciso saber que Riggs é mais forte e tem um chute destruidor. E Murtaugh não é tão forte, mas tem socos muito mais animais. Ah, Riggs só usa as pernas e seu colega se diverte apenas com os braços. Para trocar de mocinho, basta ir até o extremo esquerdo da tela. Moleza, mora!

Diferente do SNES

Se *Lethal Weapon* para Super NES é bem complicadinho, o mesmo não se pode dizer desta versão para Nintendinho. A estrutura do game é bastante linear, naquele velho esquema "fase com três níveis". Seus inimigos também não apresentam grandes novidades. Alguns jogam granadas, outros dão tiros. Mas nada de pânico: eles são baba.

Gráficos simples mas eficazes fazem de *Lethal Weapon* um game legalzinho. A ação é o ponto alto: você não pára um minuto sequer. Mas o diferencial deste jogo é que você precisa pensar um pouquinho. Afinal, é preciso sacar com qual personagem vale a pena enfrentar cada inimigo. *Lethal Weapon* não é uma obra-prima, mas vale umas boas horas de diversão.

Saque só este mapa. Ele mostra o que você deve fazer na primeira fase

Destrua esta parede para descolar itens: energia, invencibilidade e outros

Mais itens? Detone esta antena parabólica e descole várias surpresas

Tá vendo aquela granada no chão? Passe em cima para pegá-la e aperte B para lançá-la em quem quiser

UAU! Que"look" chupado dos Simpsons! Nesta fase do Mall, desvie dos ataques e ache itens escondidos

SÓ LEMBRANDO: RIGGS (LOIRO) É MAIS FORTE E USA AS PERNAS. MURTAUGH É BOM DE MIRA E DÁ SOCOS PODEROSOS. PARA MUDAR DE HERÓI, BASTA IR AO EXTREMO ESQUERDO DA TELA

COMANDOS

B	ataque (chute, soco ou arma)
A	Pulo
Select	seleciona ataque normal ou arma especial (tiro, faca etc)

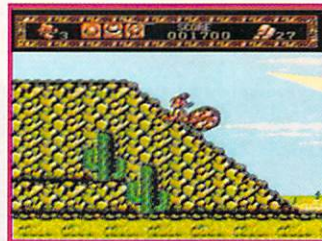
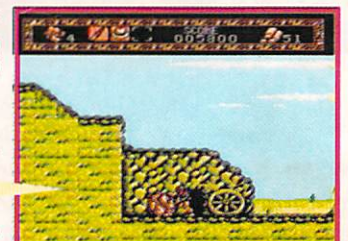
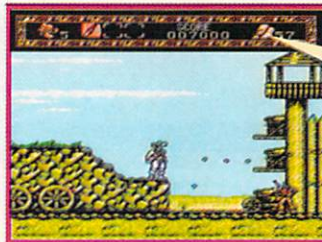
Neste quentíssimo lançamento para seu Nintendo 8 bits, você assume o papel de Indiana Jones na época em que ele era novinho, com uns vinte anos de idade. Desde o começo deste século, o cara se mete em mil e uma enrascadas, pois ele viajou o mundo inteiro atrás de sarna pra se coçar. Nesta aventura, baseada no seriado de TV, o jovem Indiana tem que vencer uma cambada de "lacucaratchas" liderada por Pancho Villa e participa até na Primeira Guerra Mundial, indo parar na França e na Alemanha. E tem tesouros pra caramba! Com isto, o jogo fica extenso e difícil, repleto de itens variados pelo caminho.

ITENS

É crucial que você conheça todos os itens e saque as respectivas funções. Fique de olho: pegue o item certo no momento oportuno, OK?

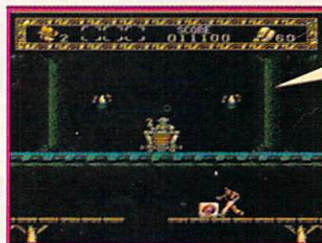
Item	Função
CHICOTE	é a arma mais ralé
PEDRA	serve para detonar os inimigos que estão abaixo de você
FACA	para atingir os adversários que estão a média distância
PISTOLA	dá tiros lentos
RIFLE	dá tiros mais rápidos
METRALHADORA	dá vários tiros ao mesmo tempo
GRANADA	pra arrasar com um montão de inimigos
DINAMITE	para causar explosões e desabamentos
BOMBA	para debulhar o maior número de inimigos possível
CHAPÉU	vale uma vida extra
ESTÁTUA	congela todos os inimigos da tela por tempo limitado
AMULETO MÁGICO	dá invencibilidade por tempo limitado
TOCHA	ilumina cavernas e minas de ouro

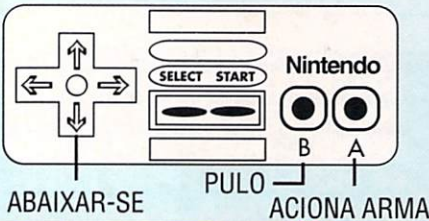
ESTRATÉGIAS DE AVENTUREIRO

Você, Indiana Jones Júnior, tem que tomar certos cuidados e sacar algumas manhas nesta aventura. Afinal, muitos perigos virão.

Empurre a pedra no penhasco para matar o "Miguelito" que está embaixo

Entre na passagem secreta atrás desta pedra

Este chefe desce da torre e atira do morrinho no meio da tela. Abaixe-se e atire nele quando descer ao chão

Nas minas de ouro, passe abaixado pelas passagens estreitas

Passe a milhão pelas pontes: elas costumam ceder facilmente

Use esta catapulta para alcançar as passagens superiores

Este chefão fica jogando dinamites que provocam avalanches de pedras. Desvie-se. Mas pegue os itens que caem

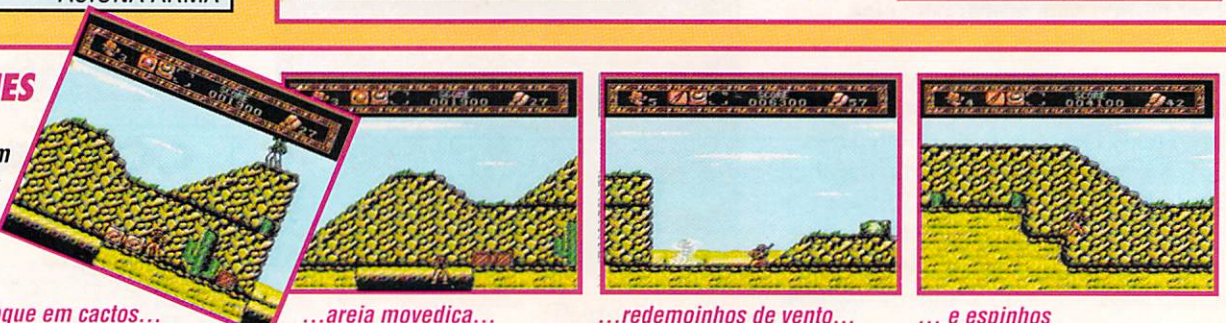
Vai ser mais fácil se você manjar alguma coisa de inglês. Pintam altos diálogos e você não pode ficar boiando

NÃO-ME-TOQUES

Há lugares e objetos em que você não deve encostar, senão você se machuca ou morre direto.

Não toque em cactos...

...areia movediça...

...redemoinhos de vento...

... e espinhos

GAMES ALUCINANTES PRA VOCÊ DETONAR NO COMPUTADOR!

EDITORA AZUL

Tudo o que há de melhor em games para PC, AMIGA e MSX.

NAS BANCAS

PREDATOR 2

PARA COMPLETAR CADA FASE E CHEGAR AOS CHEFES, SALVE TODOS OS PRISIONEIROS

Estamos no ano de 1.997. A cidade é Los Angeles e a barra anda pesada. Gangues rivais se enfrentam nas ruas e becos da cidade. O tráfico de drogas assola as esquinas, onde policiais são mantidos reféns pelos criminosos. Uma onda de inexplicáveis assassinatos bizarros assombra a população. É nesse clima apocalíptico que o Tenente Harrigan entra em cena. Bem, estamos contando a história de Predator 2, *um filme carniceiro pra caramba. O enredo de* Predator 2, *o novo game para o seu sedento Master System, é igualzinho ao do cinema e à versão para o Mega Drive. Você é o Tenente Harrigan e já deve ter sacado o lance do game: resgatar todos os prisioneiros, acabar com o tráfico de drogas e com as gangues, além de solucionar os assassinatos.*

Sob mira constante

Por todo o jogo, você vai ter de mandar chumbo numa renca de inimigos, desviar-se de motos e pegar armas. Mas o principal perigo é a mira implacável do Predador, que persegue você o tempo todo. Fuja sempre da mira. Ah! Tome cuidado com portas e bueiros, de onde saem pistoleiros. No topo dos edifícios, estoure as vidraças e fuzile qualquer um que esteja escondido ali.

O problema são as fases, todas muito parecidas. A ação é sempre a mesma. Os chefes são moleza demais. Que pena!

ARMAS

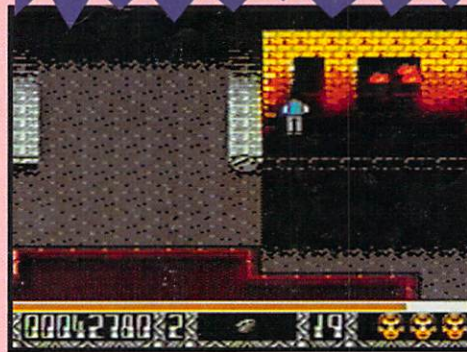
Você começa com uma pistola de tiros ilimitados. Todas as outras armas são limitadas.

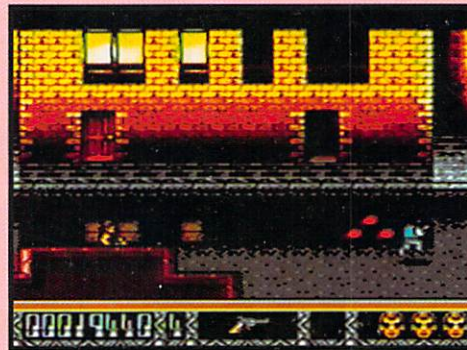
Metralhadora - tiros rápidos
Espingarda 12 - tiros muito rápidos, mas fracos
Granada - destrói num bom raio de alcance

COMANDOS

1 - Tiro	2 - Muda de arma

PASSWORDS

Para os jogadores mais impacientes, damos algumas passwords de lambuja.
Fase 2 - SPOCGURD • **Fase 3** - ROTADERP
Fase 4 - SEGATSOH • **Fase 5** - NAGIRRAH
Fase 6 - LAICIFFO

Jogue granadas nas janelas e portas e detone os inimigos espertinhos

Chefe da fase 2 - fique de frente para o helicóptero, jogando granadas e se desviando dos tiros inimigos

Se você for atingido sob a mira do Predador, sua morte será instantânea

Chefe da fase 3 - fuja dos barris que saem do baú do caminhão e fique atirando pra tudo quanto é lado

Não adianta atirar. Desvie-se sempre destes motoqueiros xaropes

Fique perto da linha do metrô e detone todos os inimigos que saem das portas

PARA RECARREGAR TODA ENERGIA, PEGUE O COLETE OU A CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS

Chefe da fase 4 - este Punk pentelho fica pra lá e pra cá atirando fogo em você. Debulhe os capangas primeiro

Chefe da fase 5 - este grandalhão sempre aparece numa dessas três portas. Fuja das facas do gigante, fuzile-o e arrebente os capangas

Ih! Pintou o próprio Predador no meio da rua! Mande bala no danado

Chefe da fase 6 - atire no cara da metralhadora que aparece na porta do caminhão

MICKEY IN THE LAND OF ILLUSION

Volte ao mapa - se Mickey estiver com a flauta, aperte Pause para voltar à tela do mapa e recomeçar o jogo de qualquer estágio que você já tenha completado.

THE LUCKY DIME CAPER

Último chefe - para eliminar a Maga Patalógica você precisa usar o disco. Suba nas duas plataformas e depois na mesa. Atire o disco nela e pule repetidas vezes na bola de cristal em cima da mesa. Isso fará com que a moeda Número 1 seja libertada e a Maga derrotada.

GHOST HOUSE

Invencibilidade - você conseguirá alguns segundos de invencibilidade toda vez que pular 16 flechas. E lembre-se: dando socos nas lâmpadas, os monstrinhos ficam paralisados e você ganha mais alguns segundos de sossego.

HOMEM-ARANHA

Esconda-se - jogando nos níveis Difficult ou Nightmare, você pode quebrar as lâmpadas do armazém e esconder-se dos inimigos no escurinho.

ZILLION

Salas secretas - sempre que você topar com um beco sem saída, atire na parede várias vezes. Numa dessas pode aparecer uma passagem secreta.

LEMMINGS

Passwords - Se você quiser conhecer todas as telas do modo Fun, basta usar as passwords abaixo. De quebra, leve algumas do modo Tricky.

FASE 2 - TGNBVLWM
FASE 3 - ZTGNBUIQ
FASE 4 - BDGMZSEJ
FASE 5 - TGMZSFKU
FASE 6 - JSFKVLWN
FASE 7 - BUIQBCFK
FASE 8 - UJTGMYRD
FASE 9 - HODYRCFK
FASE 10 - VKVLWMZS
FASE 11 - FLXPGGGG
FASE 12 - GFECXPGF
FASE 13 - DZSEJSFK
FASE 14 - UIQABCE
FASE 15 - JSEJTGMY
FASE 16 - QABOGNBU
FASE 17 - IRCEIQAA
FASE 18 - BCFLWMZT
FASE 19 - GMZSFLWM
FASE 20 - ZSEIRCFK
FASE 21 - UJSFKVKU
FASE 22 - JSEJSEIR
FASE 23 - DGNCWMYR
FASE 24 - DHPFDYQA
FASE 25 - AABDHODY
FASE 26 - QBDHPGFE
FASE 27 - CXODYQBD
FASE 28 - HPGGFECX
FASE 29 - ODZSEJTH
FASE 30 - PFECXODY

TRICKY

FASE 1 - RCEJTHOD
FASE 2 - YQBDGNBU
FASE 3 - JTHPGFDY
FASE 4 - RDHPGFEC
FASE 6 - MZTHPGGF
FASE 7 - DZSEIRCE
FASE 8 - IQBCFKVL
FASE 9 - WMYRDGMY
FASE 10 - RDGMZSFK
FASE 12 - PFECXPFE
FASE 13 - BUJTHOEC
FASE 15 - JSFKVKUJ
FASE 17 - YQBCEIRD
FASE 18 - HPFDZTHP
FASE 19 - FEBVLWNB
FASE 21 - WNCWNBVL
FASE 22 - WMYRCEJT
FASE 24 - ABDGMZTH
FASE 25 - ODYRCEJS
FASE 26 - FKUIQBDG
FASE 28 - FDYQBDGN
FASE 29 - BVLWMZTG
FASE 30 - NBUIRDHO

WORLD HEROES 2/SNK			
Luta	146 Mega		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

WORLD HEROES 2

ADK
©1993 ADK CORPORATION

DISPONÍVEL TAMBÉM PARA NEO-GEO

Você, que ficou babando com o demo exclusivo de World Heroes 2 que a gente deu de presente na edição de aniversário, fique esperto. A SNK começou a distribuir este maravilhoso game na segunda quinzena de maio. Quem tem um Neo-Geo ou um fliperama na esquina de casa já pode ir comemorando. World Heroes 2 é tudo o que você podia esperar de um game de luta e um pouco mais. Um arraso total!!!

Os oito personagens conhecidos da primeira versão ficaram muito mais animais. Mais golpes, maior rapidez, mais força. E por falar em mais, este segundo World Heroes tem seis novos personagens. São eles: Madman, Ryoko, J. Maximum, Captain Kidd, Erik e Shura. Só gente fina: um quarterback de futebol americano, uma judoca, um viking autêntico, um pirata...

World Heroes 2 tem 146 Mega de gráficos chocantes, sons bem sacados e golpes fantásticos. As telas sacanas do Death Match são muito loucas. Para melhorar um pouco mais a situação, esta segunda versão é bem mais difícil que a primeira. Se você estava atrás de um game de luta de arrepiar, pode parar de procurar. World Heroes 2 é perfeito. E ainda tem alguns golpes escondidos... Alguém aí é bom detetive?!?

HANZOU

Japonês, ele luta "iga-ninja". Magia, giratória e chute no ar são seus melhores golpes.

Feio, não? Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A

FUUMA

Também japonês, mestre na arte "fuuma-ninja". Seus melhores golpes são iguais aos de Hanzou.

Giratória: ↓, ↙, ← + B. Detone!!!

KIM DRAGON

Ele é coreano e manja pacas de "kenpoka". Principais golpes : dragão, soco rápido e chute pra frente.

Dragão com fogo: ↓, ↑ + B

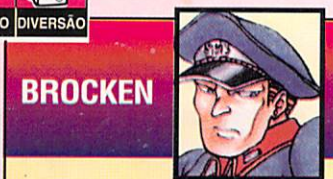
JANNE

A gatíssima espadachim é francesa e não brinca em serviço. Magia e espadadas são o seu forte.

Espadada no ar: ←, → + B

J. CARN

Conhecido como dominador, ele vem da Mongólia. Ombrada e fogo são suas maiores armas.

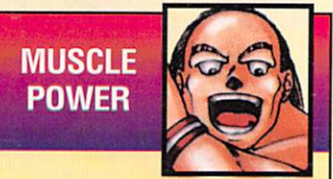
Saque só que fogo animal: ↓, ↑ + B

BROCKEN

O famoso e temido Brocken é alemão. Militar de carreira, tem poderes especiais. E cada golpe!

Magia baixa: ↓, ↘, → + B

RASPUTIN

Russo e muito alto astral, Rasputin tem golpes muito legais: magias e outras surpresas.

Magia doida: de ↓ até ↑ + A

MUSCLE POWER

Este americano é um lutador de verdade, tipo brutamontes. Corrida e pilão são seus melhores golpes.

Isso que é pilão: 360 graus + A

SHURA

Boxeador vindo diretamente da Tailândia, Shura usa pernas e braços com muita agilidade.

Gancho de fogo: ←, → + A

ERIK

Viking, ele vem da Noruega. Sua magia de gelo é legal pacas. E tem mais: martelo elétrico e onda.

Que magia! Onda: ↓, ↘, → + B

MADMAN

Madman: o cara é muito louco. "Soldado do espírito", natural da Nova Guiné. Tem golpes do além!

Macumba: aperte B perto da vítima

J. MAXIMUM

Quarterback americano. Rápido e forte, Maximum tem magias, chutes, socos e outras maravilhas.

Cabeçada. Detone: ↓, ↑ + A

RYOKO

Judoca japonesa, né? Rápida como a luz, ela é a mais ágil do game. E ainda tem magia!!

Girada arrasadora: 360 graus + B

CAPTAIN KIDD

Como todo pirata digno do nome, este cara não tem pátria. Mas esbanja técnica e força.

Magia de caravela: ↓, ↘, → + A

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES / Electronic Arts			
Adventure			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

The lost files of SHERLOCK HOLMES

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA PARA O JOGO: PC 386 SX, COM 29 MEGAS LIVRES NO WINCHESTER, DOS 5.0, MONITOR VGA, PLACAS ADLIB E SOUNDBLASTER OPCIONAIS

Não é nada elementar desvendar os mistérios deste jogo, a aventura em que Sherlock Holmes investiga um brutal assassinato. O crime aconteceu em Londres, no ano de 1888 – época em que Jack, o Estripador, andava retalhando mulheres na calada da noite. A Scotland Yard suspeita que o crime seja mais uma obra de Jack, mas o genial detetive Holmes tem motivos para crer que não. Achar o verdadeiro culpado é a missão dele – aliás, a sua – neste complicado jogo de investigação.

Detalhes tão pequenos

The Lost Files é um adventure de oito verbos e interface point-and-click. Ou seja, para uso do mouse. O cursor reconhece os objetos da tela e de cara destaca o verbo que pode ser usado. Parece fácil, né? Mas o que o game facilita na interface, complica na solução dos enigmas. Dica: fique muito atento aos detalhes. Ao olhar para o cadáver da vítima, você vai ter que prestar atenção até no tipo de ferimento e na presença de substâncias estranhas. E por aí vai. Não perca nada. Os livros da Agatha Christie são fichinha perto disto.

Meu caro Watson

O médico Dr. Watson, fiel amigo de Sherlock Holmes, está ao seu lado o tempo todo. Ele tem um papel semelhante ao de Sophia, parceira de Indiana Jones, com a vantagem de não se meter em encrencas. Além de dialogar, dar dicas e palpites preciosos, Dr. Watson registra todos os diálogos que você tem durante o jogo. Estas anotações estão sempre disponíveis, e você pode listá-las quando quiser. Naquelas horas em que a investigação parece sem rumo, é uma boa consultar estas anotações.

Clima fiel

O jogo chega a ser melhor que um livro do detetive. Seu clima é tão envolvente, tão fiel ao ambiente de Sherlock Holmes, que você quase pode sentir a fumaça de seu cachimbo. Os cenários de Londres do século passado com seus fogs, a garoa permanente, os tons cinza, estão perfeitamente retratados. O que mais chama atenção é o escritório de Holmes. Há detalhes saídos diretamente dos livros de Conan Dyle, como o violino Stradivarius encostado sobre o sofá, a mesa com equipamentos de laboratório, as iniciais V.R. marcadas na parede, entre outras coisas.

A cada pista descoberta, uma parte do mapa de Londres será revelada

Uma das funções de Watson no jogo é registrar todos os diálogos

Todos os cenários possuem um toque do mundo de Sherlock Holmes. Um dos pontos mais altos é seu escritório na Baker Street 211B

DICAS PARA DECOLAR

O jogo começa com Holmes indo em direção ao beco, ao lado do teatro, onde se encontra o corpo da vítima. Chegando lá, Inspetor Lestrade pede sua ajuda para resolver o caso. Suspeita-se de que se trata de mais uma morte de Jack, o Estripador. Mas repare que um dos cortes na vítima foi feito por um instrumento serrilhado, detalhe que foge ao estilo Jack. Já é uma evidência de que ele não é o autor do crime.

Alguns objetos recolhidos no local do crime levam Sherlock a visitar três outros lugares. Dê a rosa ao garotinho (em frente ao seu apartamento), e ele lhe indicará uma floricultura. O perfume o levará a uma perfumaria. Fique ligado também nos objetos que estavam na bolsa da vítima. Entre eles está a chave do camarim da garota assassinada. Bom, meu caro colega, agora é com você. Divirta-se.

No apartamento da vítima, abra o guarda-chuva. Você encontrará a chave de uma gaveta do camarim

VENDO

Cartuchos usados de Nintendo japonês. Rodrigo W. Cerqueira, tel.:(082) 241-0271. Maceió, AL.

Os cartuchos Street Fighter 2, Final Fight e Super Mario World, do Super NES. Muriel Miletta, tel.:(0194) 60-2825, Americana, SP.

Phantom System com 1 controle, pistola, Power Pad e cartuchos, além de um Master System com pistola, óculos e cartuchos. Antônio Calomeni, tel.:(0247) 22-2352, Campos, RJ.

Sega Genesis com dois controles e sete cartuchos. Rodrigo Fagundes, tel.:(011) 524-4352, São Paulo, SP.

Revistas Acão Games edições 01 a 14, todas em perfeito estado. Rodrigo Gurgel, tel.:(032) 229-1723, Juiz de Fora, MG.

Master System I com pistola, rapid fire e 7 cartuchos. Heduan Pinheiro, tel.:(041) 223-6439, Curitiba, PR.

Phantom System com dois controles e adaptador. Rodrigo Berná, tel.:(011) 201-0492, São Paulo, SP.

Super NES com dois controles e cartucho. Elenice Aparecida Ferreira, tel.:(011) 205-9099, São Paulo, SP.

Mega Drive com dois controles e um cartucho. Carlos Henrique Aoki Kac, tel.: (0192) 42-0083, Campinas, SP.

Cartucho Sonic 1, do Mega Drive com manual. Alexandre B. Roseira, tel.:(011) 229-7488, São Paulo, SP.

Top Game VG 9000 com oito cartuchos. Ieda ou Ricardo, tel.:(011) 283-1903, São Paulo, SP.

Master System II com dois joysticks e cartuchos. Oswaldo, tel.:(011) 887-0227 após 20:00h., São Paulo, SP.

Nintendo americano com adaptador e 117 jogos. Régis Augusto T. Tordino, tel.:(011) 564-5050, São Paulo, SP

Super NES com dois controles, manual e quatro cartuchos. Marcos Arruda Campos, tel.:(011) 530-1869, São Paulo, SP.

Cartuchos usados para Sega Genesis. Fábio Popinigis, tel.:(011) 816-3448, São Paulo, SP.

Turbo Game VG 9000 com dois controles e quatro cartuchos. Johnny K. Oliveira, tel.:(011) 433-4602, São Paulo, SP.

Game Gear com dois cartuchos e adaptador para cartuchos de Master System. Fábio Aparecido K.Kofazu, tel.:(011) 202-8444, São Paulo, SP

Master System com dois controles e seis cartuchos. Leopoldo Machado, tel. : (011) 864-8663, São Paulo, SP.

Master System II com cinco cartuchos e dois controles. Armando César B. dos Santos, tel.:(031) 541-2042, Nova Lima, MG.

Cinco cartuchos usados de Super NES. Maurício Vilson dos Santos, tel.: (011) 858-8217, São Paulo, SP.

TROCO

Mega Drive completo com um cartucho e uma prancha de Morey Booggie Mach 6 por Super NES. Joaquim D.P.Ferraz, tel.:(011) 278-4382, São Paulo, SP.

Mega Drive com dois controles e dois cartuchos por Super NES. Diego Luiz H. Silva, tel.:(011) 273-8847, São Paulo, SP.

O cartucho Super Mario World, do Super NES por outro de meu interesse. Cleverson A. C. Pereira, tel.:(0446) 43-1258, Francisco Alves, PR.

Mega Drive japonês com 2 controles por um Super NES Baby Adeilson Rateiro, tel.:(011) 857-4516, São Paulo, SP.

Master System II com um cartucho e um joystick por um videogame sistema Nintendo com cartucho. Rodrigo Lourenço S. Pereira, tel.:(011) 449-7727, Santo André, SP.

Mega Drive com dois joysticks, seis cartuchos e adaptador para jogos de Master por um Super NES completo. Fábio Rebelo da Motta, tel.: (011) 278-2224 R. 36, São Paulo, SP.

Pistola do Phantom System por pistola do Top Game. Clésio V. Santos, tel.: (011) 850-9117, São Paulo, SP.

Aparelho de telefone por Menacer. Willian Araújo Palmeira, tel.:(061) 563-5568, Brasília, DF.

Cartucho Street Fighter 2, do Super NES por Ranma 1/2. Márcio Matsumoto, tel.:(011) 842-6275, São Paulo, SP.

Cartucho Fatal Fury, do Super NES por Super Star Wars. Bruno Cardilo, tel.: (021) 717-5933, Niterói, RJ.

Os cartuchos Super Mario World e Sky Mission, do Super NES por The Duel Test Drive 2. Fábio Souza Fanello, tel.:(067) 421-7885, Dourados, MS.

COMPRO

Mega Drive com dois controles e cartuchos. Evaldo Assis. Rua Antônio Ribeiro Pina, 398, Sto Amaro, CEP.05862-000, São Paulo, SP.

Controle de Super Nintendo. Wagner Pereira. Rua Padre Vítor Mariano, 161 apto.24-B, CEP.03590-070, São Paulo,SP.

Cartucho Sonic 1, do Mega. Jander Goergen, tel.:(055) 522-1889, Três Passos, RS.

Cartucho Super Volley, do Mega Drive. Márcio Emanoel Rodrigues, tel.:(027) 756-1370, Barão de São Francisco, ES.

Cabo de áudio e vídeo para entrada do Super NES no videocassete, Marcos Haruki, tel.:(011) 229-3783, São Paulo,SP.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 36, junho de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de junho/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222
Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
OUT OF THIS WORLD

Depois da versão para PC e Super NES, é a vez do seu Mega receber esta criativa e emocionante aventura. Confira conosco

SNES
B.O.B

Um simpático robô com cara e antenas de formiguinha é a nova atração da Electronic Arts para o Super NES. Garantia de muita ação

MASTER
BATMAN

Você tem um bat-encontro com o Homem-Morcego, que pela primeira vez aterrisa na telinha do Master

NINTENDO
LEMMINGS

Oh! não! Mais lemmings, milhares deles, aprontando a maior confusão. Saiba como salvar estes bichinhos suicidas da destruição

AÇÃO GAMES. DOIS ANOS DETONANDO JOGOS PARA VOCÊ

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/ DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/ SC - Tel.: (0482) 32-0519

CIDADE NEGRA
MTV
MUSIC TELEVISION®
Lar Doce Lar
Foto PB: Rochelle Costi/Foto Cor: Fernando Lazlo. Lá Lalalá Lalalá

HandyVision. O videogame que é uma viagem.